ASIMOV
GALACTIC
FOUNDATION
GAMES
ARNOLDO
MONDADORI
EDITORE
L'ESODO SU
TERMINUS

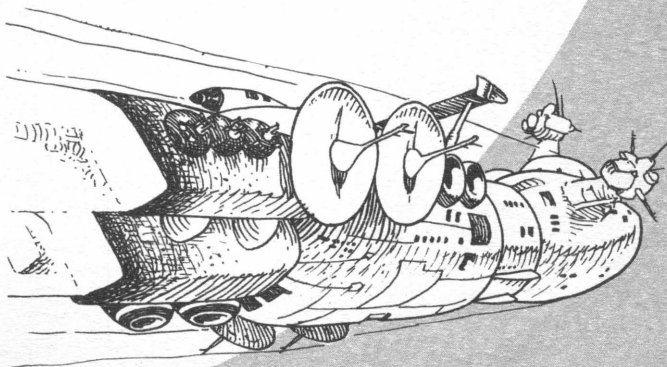
GALACTIC FOUNDATION GAMES

ISAAC ASIMOV

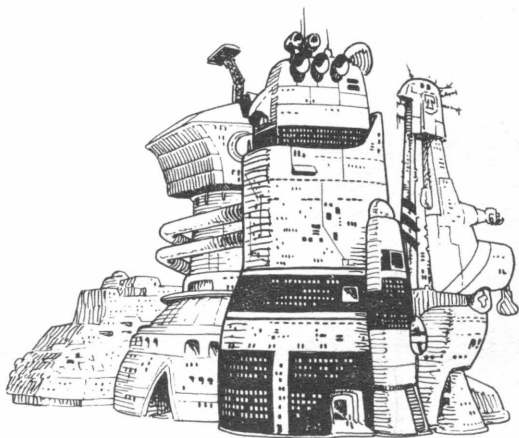
L'ESODO SU TERMINUS

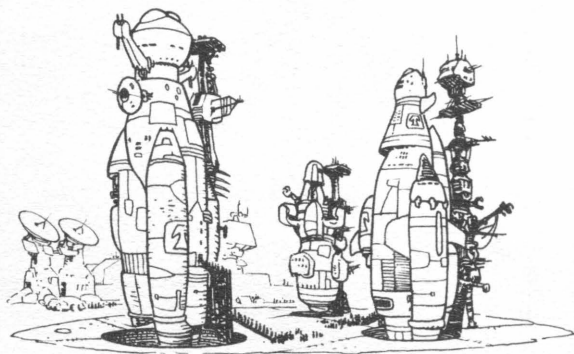
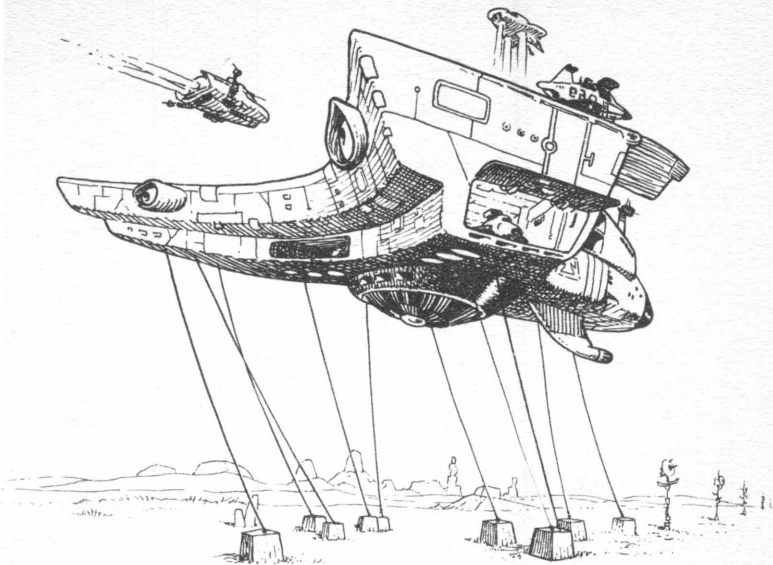
progetto e testi della serie
GALACTIC FOUNDATION GAMES
a cura di Leonardo Felician

illustrazioni di Giacinto Gaudenzi

ARNOLDO
MONDADORI
EDITORE

Prologo

Un cupo presagio di decadenza aleggia negli spazi siderali costellati da venticinque milioni di pianeti e abitati da oltre quattro milioni di miliardi di persone. L'Impero Galattico, saldamente stabilito da quasi dodicimila anni, non ha piú la stessa tempra d'un tempo e vacilla sotto lo splendore del suo cerimoniale, nell'agonia della sua capitale, Trantor, una città-pianeta di settantacinque milioni di miglia quadrate brulicante di quaranta miliardi di persone.

Un uomo, da solo, con un'intelligenza e un'intuizione eccezionali ha capito la portata del pericolo che minaccia l'Impero: con l'ausilio potente di una nuova disciplina, con lui assurta per la prima volta al rango di scienza, ha avuto il coraggio di opporsi ai sinistri scricchiolii della storia varando un piano di dimensione epocale, concepito per conservare il patrimonio delle conoscenze umane attraverso i secoli bui destinati a seguire la caduta dell'Impero.

Quest'uomo è Hari Seldon. La sua scienza si chiama psicostoria e il suo Piano, basato su complesse equazioni probabilistiche, ha un aspetto assai semplice: raccogliere gli uomini giusti al momento giusto e nel posto giusto, metterli sul binario giusto e contare sul fatto che l'enorme inerzia degli eventi umani, che si caratterizza in precisi teoremi psicostorici, guidi anche dopo la sua morte questo gruppo nella giusta direzione.

Per poter compiere la sua opera, Hari Seldon ha bisogno di uomini capaci e determinati, con le doti necessarie per seguire una strada impegnativa e tutta orientata al futuro. Seldon, la piú grande mente di tutti i tempi, è infatti già vecchio, quasi completamente calvo e zoppica leggermente: i suoi occhi limpidi e azzurri nascondono appena il peso di una malattia che ne ha ormai minato irrimediabilmente il fisico. Il successo della sua impresa dipenderà perciò dai suoi piú stretti collaboratori, e in particolare dal suo braccio destro: secondo l'*Enciclopedia Galattica*, CXVI edizione, pubblicata nel 1020 E.F. dagli Editori Enciclopedia Galattica, Terminus, il suo nome è... il tuo!

Quello che stai sfogliando, infatti, non è un libro come gli altri, ma appartiene al genere dei "libri-gioco", nei quali il protagonista sei tu. Anziché leggere in sequenza le pagine del libro, la trama si snoderà attraverso un percorso, una specie di labirinto, che sarai tu stesso, con le tue scelte e con le tue capacità, a determinare, fino a giungere al successo previsto dai piani psicostorici di Seldon oppure al fallimento della missione.

Una certa conoscenza del mondo della Fondazione, descritto nei volumi della "Trilogia Galattica" (*Cronache della Galassia*, *Il crollo della Galassia centrale*, *L'altra faccia della spirale*, pubblicati negli Oscar Mondadori) ti può aiutare a intuire certe scelte, ma non è comunque necessaria per poter vivere con successo questa avventura. Una matita e una buona dose di fiuto, invece, sono indispensabili e costituiscono tutto ciò che serve per entrare in un universo di gioco in cui non esistono i dadi perché nulla è lasciato al caso.

Il gioco

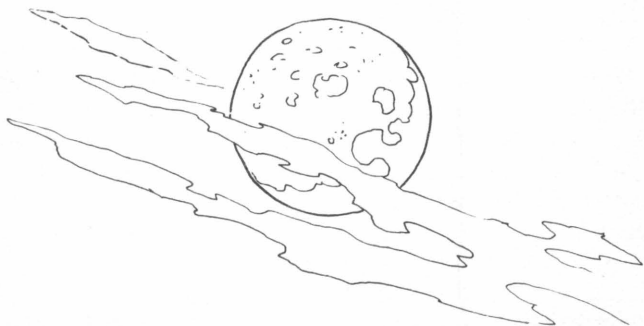
Anche tu, come il grande Hari Seldon, sei originario di Helicon, il lontano pianeta agricolo nella regione di Arcturus. All'inizio dell'avventura sei un giovane sulla trentina, senza alcun particolare segno distintivo. Certo, hai alle tue spalle profondi studi di matematica e di psicostoria, perché da sei anni ormai Hari Seldon ti ha arruolato per partecipare al suo Progetto: lo hai visto crescere dall'inizio e prendere forma fino alle sue dimensioni attuali, una comunità di quasi cinquanta scienziati che lavorano senza pausa al gigantesco Piano.

Il labirinto della tua attività si snoda attraverso una successione di episodi, chiamati "note" e numerati, che si rimandano l'uno all'altro. A volte sarai tu a scegliere in base al tuo fiuto con quale nota conviene proseguire la lettura, tra varie alternative proposte; altre volte saranno le circostanze a obbligarti a seguire una certa strada, ma comunque mai – in nessun momento – interverrà il caso: in questo gioco non esistono dadi.

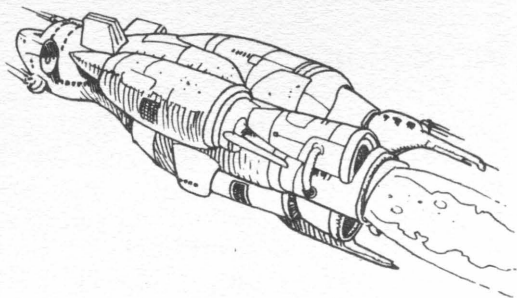
La tua avventura sarà determinata esclusivamente dalle tue scelte, dalle doti del tuo bagaglio personale, dalla cura con la quale affronterai la missione, dalla tua capacità di orientarti nelle difficoltà della vita in un remoto angolo della Galassia. Non sottovalutare perciò l'importanza della fase di creazione iniziale del tuo personaggio, durante la quale sceglierai le tue caratteristiche che avranno una profonda influenza sull'evoluzione del gioco.

Un ultimo consiglio: evita la lettura in sequenza delle note del libro, perché non risulterebbe utile a cogliere indicazioni su come arrivare in fondo e ti toglierebbe in parte la sorpresa, e con essa il gusto dell'avventura.

I Punti Seldon

Questo libro, come gli altri *Galactic Foundation Games*, prevede l'attribuzione a chi giunge fino in fondo di un certo punteggio, espresso in Punti Seldon, che misura la tua comprensione del ciclo della Fondazione e ti qualifica per intraprendere avventure sempre piú complesse. Questo primo libro mette in palio due punti a seconda della strada che avrai trovato per arrivare alla soluzione, come illustrato nella *Tabella di Autovalutazione Finale*.

Creazione del personaggio

Prima di incominciare la tua avventura, devi occuparti della creazione iniziale del personaggio, dalla quale dipende sicuramente ogni tua probabilità di successo. Tutte le scelte in questa fase, a partire dal tuo nome, devono venir trascritte nel *Diario di Gioco* riportato all'inizio del volume: è consigliabile utilizzare una fotocopia o scrivere a matita, perché l'esperienza ti potrà suggerire di ricominciare da capo con scelte diverse. Annota sul *Diario di Gioco* le scelte effettuate, che resteranno fisse per tutta la du-

rata dell'avventura, scegliendo *cinque* tra le dieci doti seguenti: AMBIZIONE, COMPETENZA, FORTUNA, FORZA, INIZIATIVA, INTELLIGENZA, INTUIZIONE, LEALTÀ, SALUTE, TALENTO.

Esistono 252 modi diversi di scegliere le cinque doti, ma ti accorgerai presto che non tutti si riveleranno altrettanto utili nello snodarsi della tua avventura.

Per completare la creazione del tuo personaggio devi assegnare ancora *venti* punti-caratteristica, che puoi ripartire liberamente a tuo piacimento tra punti di POTERE, punti di DENARO e punti di SUCCESSO (puoi lasciare anche a zero, se vuoi, qualcuno di questi punteggi). Annota anche queste scelte sul *Diario di Gioco*, facendo attenzione che la somma dei tre valori iniziali sia proprio venti. Questi tre punteggi evolveranno durante il corso dell'avventura con la lettura di certe note. Tu dovrai allora riportarne immediatamente l'andamento sul *Diario di Gioco*, scrivendo i valori raggiunti nell'opportuna colonna, al di sotto della linea di separazione. Tutti i successivi test, già a partire da quella nota, faranno riferimento ai valori cosí modificati.

Mantieni comunque annotati chiaramente sul *Diario di Gioco*, sopra la linea di separazione, i valori che hai scelto per i tre punteggi nella fase di

creazione iniziale, perché è possibile che piú avanti nella lettura si faccia ancora riferimento ad essi.

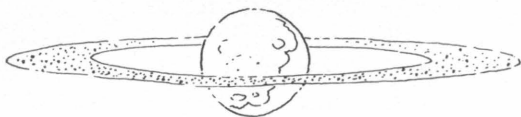
Un'avvertenza importante per la lettura delle note del libro riguarda i test in cui si richiede la presenza di una condizione *oppure* di una seconda condizione: in questo caso, salvo espressamente indicato, il test è positivo anche se si verificano *entrambe* le condizioni.

Alcune note terminano con una serie di test in cui si richiede il possesso di particolari requisiti, proponendo diverse alternative: nel caso in cui piú di una sia praticabile, bisognerà scegliere la *prima* che risulti possibile in base a quanto richiesto.

L'obiettivo del gioco consiste nell'arrivare al termine dell'avventura senza aver fatto uscire il Progetto dai binari preparati da Hari Seldon. Se riuscirai a raggiungere questo obiettivo - e vedrai che non sarà facilissimo - potrai inoltre valutare da solo la tua conoscenza del mondo della Fondazione e l'intuito che hai dimostrato nel districarti in questo labirinto: in alcuni punti particolari durante la lettura ti sarà richiesto di annotare sul *Diario di Gioco* una lettera dell'alfabeto, che avrà un valore positivo o negativo alla fine, nella *Tabella di Autovalutazione Finale*.

Sappi che il numero di avventure diverse che si snodano in questo libro si misura in termini di milioni, ma che soltanto pochi percorsi portano al traguardo per te previsto dalle complesse equazioni psicostoriche del Progetto Seldon e un percorso solo conduce a questo traguardo con il massimo del punteggio.

Entra nei panni del giovane e ambizioso aiutante di Hari Seldon e cerca di agire in modo da seguire passo passo il suo Piano. Incomincia a leggere alla nota numero **1** e buona fortuna!

DIARIO DI GIOCO

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME ______________________________

PIANETA DI NASCITA: Helicon (regione di Arcturus)

DOTI

Ambizione	☐	Intelligenza	☐
Competenza	☐	Intuizione	☐
Fortuna	☐	Lealtà	☐
Forza	☐	Salute	☐
Iniziativa	☐	Talento	☐

ANNOTAZIONI RACCOLTE

____

____

____

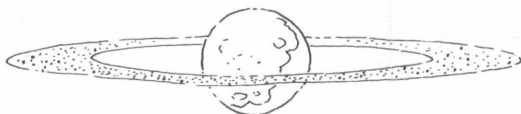
____

____

DIARIO DI GIOCO

PUNTEGGIO RAGGIUNTO

	Punti di POTERE	Punti di DENARO	Punti di SUCCESSO
INIZIO	7	5	8

1

— Ma voi — esclamò Gaal Dornick — avete suscitato queste paure solamente per costringere il Consiglio ad esiliarci. Ancora non riesco a comprenderne la ragione.

— Non credo che ventimila famiglie si sarebbero trasferite di loro spontanea volontà all'altro capo della Galassia — rispose Hari Seldon.

— Ma perché allora è stato necessario spingerle ad accettare l'esilio? — Gaal fece una pausa. — Posso conoscerne la ragione?

— Non ancora — disse Seldon. — È sufficiente che sappiate per il momento che su Terminus sarà creato un rifugio scientifico e un altro rifugio verrà costruito all'altro estremo della Galassia, potremmo dire — e sorrise — su "Estrema Stella". Per quanto riguarda il resto io morirò presto e voi vedrete certo piú cose di me... No, no: risparmiatemi quella espressione addolorata e i vostri auguri di guarigione. I medici mi hanno già comunicato che non vivrò piú di uno o due anni. Ma allora, avrò compiuto ciò che avevo stabilito di fare e la mia morte non potrebbe avvenire in un momento migliore.

— E dopo che sarete morto?

— Perché questa domanda? Ci saranno i miei successori... Forse voi stesso. E questi miei successori saranno capaci di condurre a termine il Progetto organizzando la rivoluzione su Anacreon al momento e nel modo giusto, dopo di che la storia si svolgerà senza bisogno di altri interventi.

— Non capisco.

— Capirete. — Sulla faccia di Seldon apparve un'espressione stanca e nello stesso tempo rasserenata. — Molti partiranno per Terminus, ma alcuni resteranno. Sarà facile sistemare le cose. Per quanto

riguarda me... — e concluse la frase con un sussurro, che Gaal non riuscí a udire.

Continua la lettura alla nota **175**.

2

Le otto grandi astronavi iperspaziali da trasporto, cariche di quasi centomila uomini, donne e bambini, tutta la forza del Progetto Seldon, sbarcano senza incidenti nello spazioporto di Terminus in un'atmosfera di indicibile gioia e commozione.

Sceso dalla scaletta dell'astronave, ti precipiti a raggiungere Hari Seldon e Gaal Dornick sul piccolo podio preparato per l'occasione: prima di rivolgere un breve saluto a tutta la popolazione, Seldon si complimenta con te per l'ottimo lavoro di preparazione che hai compiuto nei mesi trascorsi.

— È andato tutto bene, meglio di quanto pensassi — ti schermisci.

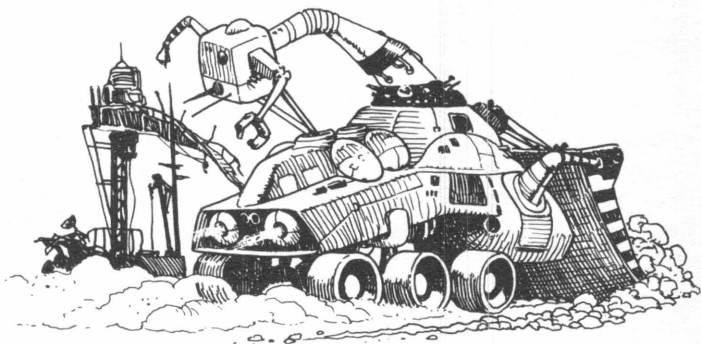
— Non poteva essere diversamente — ribatte Seldon. — Vedi, ragazzo mio, in un Piano come il nostro le azioni degli altri si piegano alla nostra volontà. I tempi sono maturi. Quanti oggi scendono da queste navi non sanno di essere i progenitori e i fondatori di un Nuovo Impero, i cui fasti si estenderanno ben al di là dei dodicimila anni del Primo Impero Galattico. Per quanto io posso immaginare — e conclude la frase con un sussurro, che riesci a percepire come un brivido di futuro — per sempre!

Prosegui la storia alla nota **274**.

3

Purtroppo mentre manovri la pala ipermeccanica sulla superficie accidentata del pianeta ancora semiinesplorato, fai male i conti con la gravità di Termi-

nus, assai ridotta rispetto a quella cui eri abituato su Trantor, e il pesante mezzo si rovescia schiacciandoti.

La tua morte proprio all'inizio della missione non ti permette di conoscere come evolverà la storia del Progetto Seldon: per saperlo devi assolutamente ricominciare dall'inizio.

4

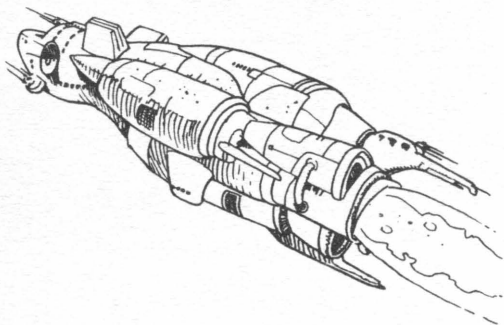
Con un'espressione imperturbabile Hari Seldon si è presentato davanti al giudice, risplendente nella sua toga color rosso e oro e riconoscibile dal copricapo aderente di plastica lucente, che rappresenta il simbolo della sua funzione.

Dopo il giuramento di rito, Seldon incomincia a parlare:

— I miei calcoli psicostorici indicavano che qualcuno all'interno del mio gruppo avrebbe con molta probabilità cercato di effettuare un colpo di mano che avrebbe avuto il solo risultato di guastare i rapporti tra il Progetto e il Governo Imperiale. Per questa ragione ho ritenuto opportuno segnalare alla Commissione per la Sicurezza Pubblica che ti eri as-

sentato dalla zona a noi assegnata e che eri stato visto andare verso lo spazioporto.

Non hai la forza per rispondere. In mezzo al brusio che si leva dal pubblico Seldon trova il modo di sussurrarti: — Ho dovuto farlo. Hai sbagliato a voler fare di testa tua: il Progetto è piú importante di tutte le nostre vite, prese singolarmente, ricordalo!

Il giudice, che ha già sentito in precedenza altri testi dell'accusa, si sta alzando per proclamare la sentenza. Vai a leggerla alla nota **306**.

5

— No, non cosí, finiremo nel centro del sole di Anacreon! — grida il vecchio e con fare concitato si protende verso i comandi. Gli impedisci di toccare la tastiera del computer di bordo, ma ti prendi un attimo di tempo per ascoltarlo e sospendi per il momento il Balzo.

— Ascoltami, ho fatto questa rotta centinaia di volte — ti prega con la voce rotta dalla paura indicando con l'indice tremolante la mappa. — C'è un errore nel disegno di quella mappa: una volta ho seguito questa rotta al millimetro e mi sono salvato per un pelo dal cadere sul sole. Cerca di convincerti

— No, non cosí, finiremo nel centro del sole di Anacreon! — grida il vecchio e con fare concitato si protende verso i comandi. (5)

a darmi ascolto, varia di poco le coordinate: cosí arriveremo secondo una rotta un po' diversa da quella indicata dalle carte ufficiali, ma eviteremo ogni rischio.

Sei abbastanza perplesso, d'altra parte il rischio di finire sul sole è mortale.

Se lo ascolti vai alla nota **174**, altrimenti leggi la nota **86**.

6

Poiché non hai parlato con le buone, il Governatore Reale di Anacreon ha tirato fuori un oggetto che sembra l'evoluzione della frusta neuronica.

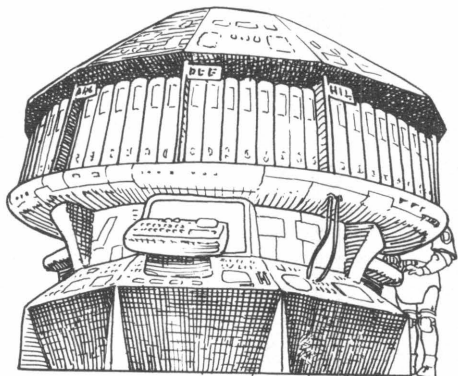
— È un analizzatore di pensieri — spiega compiaciuto — un modello sperimentale che io stesso avrò il piacere di provare su di voi. Le onde cerebrali — continua — portano l'impronta di ogni impulso, sia conscio che inconscio, di miliardi di cellule. Teoricamente una loro analisi dovrebbe essere in grado di dimostrare che le differenze esistenti tra individuo e individuo non sono dovute unicamente alla diversità dei caratteri fisici, ereditati o contratti, ma anche al momentaneo stato emotivo, a un diverso grado di educazione e di esperienza, persino a un diverso atteggiamento filosofico.

— Affascinante, ma cosa volete farne?

Il Governatore Reale non sembra contento della tua interruzione e riprende: — Poiché non volete svelarmi alcuni particolari sulla Fondazione, che invece io sono curioso di sapere, sarà necessario che me li legga da solo nella vostra mente.

Con queste parole chiude il contatto dell'apparecchio, che ti colpisce con la spiacevole forza di una frusta neuronica, facendoti rotolare a terra. Purtroppo, però, il congegno sperimentale è stato mal

regolato e l'onda elettromagnetica che ha raggiunto il tuo cervello ha un effetto letale sui tessuti nervosi.

La tua imprudenza ti ha portato al fallimento della missione: ricomincia da capo stando molto piú attento a non fare confidenze agli sconosciuti.

7

È successo un fatto apparentemente inspiegabile: dalla grande Biblioteca di Terminus, dove si è incominciato a raccogliere l'enorme mole di materiale per l'*Enciclopedia* su tutti i campi dello scibile umano, sono stati trafugati tutti i trattati riguardanti la psicostoria. Non è rimasto nemmeno un singolo appunto su questo argomento.

Se hai INTUIZIONE vai alla nota **194**, altrimenti alla nota **101**.

8

Dopo alcuni giorni di rilevamenti al computer e di intenso lavoro su Terminus, ancora deserto e inospitale, decidi di ritornare su Daribow per consultarti

con Seldon tramite il sistema di galattoteleconferenza in collegamento con Trantor (**302**) oppure fai rotta sul piú vicino pianeta Anacreon per incominciare subito ad arruolare il personale per i lavori di scavo (**277**)? Attenzione però: per poter effettuare la seconda scelta, devi possedere almeno sei punti di DENARO.

9

L'incidente è stato costruito per sembrare una banale fatalità agli occhi dei cittadini di Terminus, che probabilmente erigeranno monumenti in tua memoria, intitoleranno strade e piazze al tuo nome e ti ricorderanno come il primo successore di Hari Seldon alla guida della Fondazione, anche se per un periodo estremamente breve.

In realtà il tuo autista, responsabile dell'uscita di strada del mezzo con il quale ti recavi a visionare lo stato di avanzamento dei lavori per la fondazione di una nuova città non distante dalla capitale del pianeta, non sembrava perfettamente in sé al momento di salire sul veicolo e tu lo avevi notato subito e gli avevi anche chiesto se per caso non si sentisse bene. L'incidente che è costato la vita ad entrambi è avvenuto durante il viaggio di andata, in un tratto di strada pianeggiante e senza nessuna ragione apparente, come se l'uomo alla guida avesse deciso di uscire di strada di proposito.

Non saprai mai che si è trattato dell'opera dell'influsso mentale di uno straniero, un agente della Seconda Fondazione, giunto su Terminus da pochi giorni, che si è recato a casa del tuo autista la sera prima dell'incidente.

Hai fallito comunque la tua missione e ti sarà di poca soddisfazione sapere che la storia di Terminus

dopo di te rientrerà sui binari originariamente previsti dal Progetto Seldon: se vuoi ricominciare devi riaprire il libro dall'inizio.

10

Non avresti dovuto dare davanti ad un pubblico cosí numeroso la notizia riservatissima, finora nota soltanto a te, a Gaal Dornick e ad altri due o tre tra i collaboratori piú stretti di Hari Seldon, che il Maestro ha fatto predisporre prima di morire la Volta del Tempo con il preciso scopo di comparire in occasione del cinquantenario della Fondazione portando un messaggio per i futuri capi dell'epoca.

Ti è impossibile effettuare un calcolo preciso, ma le implicazioni psicostoriche a livello di funzioni di stato sono enormi: la consapevolezza della regia di Seldon attenuerà con ogni probabilità il senso di responsabilità nella conduzione dell'attività scientifica e politica della Fondazione, adagiando i responsabili nel ruolo di semplici marionette in mano altrui. Purtroppo l'essere venuti a conoscenza di questa situazione contraddice uno dei primi e piú noti postulati della psicostoria, in base al quale per avere predizioni valide è indispensabile che la popolazione sia tenuta all'oscuro delle predizioni stesse e si comporti in maniera naturale.

Grava su di te la colpa di aver fatto uscire dai sentieri tracciati un piano millenario: dopo questo clamoroso fallimento, se te la senti puoi ricominciare il libro dall'inizio.

11

Ti senti stanco e molto invecchiato. Sarà colpa del vino di Locris, di cui hai incominciato ad abusare

da alcuni anni, ma la tua tempra incomincia a mostrare segni di cedimento.

In realtà - tu non lo puoi sapere, perché questi studi non sono stati ancora perfezionati - l'aver vissuto tanti anni nel campo di gravità di Terminus, cosí diverso dalla gravità di Trantor su cui il tuo organismo si è sviluppato fino alla maturità, comporta delicate alterazioni che toccano il senso dell'equilibrio.

Se hai SALUTE vai alla nota **151**, altrimenti alla nota **69**.

12

La commemorazione di Hari Seldon che si tiene nel grande atrio del Palazzo dell'Enciclopedia di fronte a tutti gli studiosi di Terminus e a un ristretto numero di altri invitati è affidata a Gaal Dornick e a te. È Gaal a prendere la parola per primo davanti all'uditorio in piedi:

— Amici, cittadini di Terminus, prestatemi ascolto: io vengo a seppellire Seldon, non a lodarlo. Il male che gli uomini fanno, sopravvive a loro: il bene è spesso sepolto insieme alle loro ossa. Cosí non sia con Seldon, il cui lucido disegno possa guidare le nostre azioni fino al compimento del disegno finale e alla nascita del Nuovo Impero.

Gaal procede su questo tono per un po', anticipando che la strada da seguire consiste nel non discostarsi di un passo dal cammino tracciato dal Maestro.

Tocca ora a te prendere la parola davanti alla vasta assemblea visibilmente commossa. Ti schieri con Gaal e continui su questo tono retorico (**127**) oppure al contrario cogli l'occasione per cercare di assumere il potere sul pianeta (**50**)?

13

Ti chiedi se sia meglio reagire con fermezza contro i soprusi dei "mitici", oppure usare il loro fanatismo per piú utili fini: ti sembra infatti che la carica rivoluzionaria di questo branco di scalmanati possa essere usata come arma di pressione contro le cariatidi dell'Enciclopedia, per convincerle ad uscire dall'immobilismo e a muoversi con maggiore decisione verso il nuovo.

Se scegli la prima alternativa vai alla nota **64**, altrimenti procedi alla nota **40**.

14

Le vibrazioni del piccolo aerotaxi biposto ti danno non poco fastidio, soprattutto mentre accelera sulla pista inclinata di decollo. Legato al tuo sedile da una robusta cintura, senti la testa che ti gira sempre piú forte mentre il taxi infila una galleria a mezz'aria, una specie di lungo tubo, individuato da una coppia di coordinate note solo al guidatore, o meglio al suo computer. All'interno della galleria l'accelerazione si fa decisamente piú forte, probabilmente per effetto dei campi magnetici rotanti: prima di chiudere gli occhi per il fastidio che provi, sei in

grado di percepire soltanto una debole luce giallastra.

Dopo aver dimezzato il tuo punteggio di DENARO sul *Diario di Gioco* per pagare il tassista (arrotonda all'intero inferiore, se necessario), raggiungi la tua meta alla nota **65**.

15

Hai raccontato al capitano e al vecchio contrabbandiere le vere ragioni della tua missione su Anacreon. Entrambi hanno preferito cambiare subito discorso e all'apparenza non hanno dato peso alle tue parole.

Giunti su Anacreon, il capitano ti ha consigliato un albergo fuori mano, di proprietà di alcuni suoi conoscenti: anzi ha insistito per accompagnarti di persona e non se n'è andato finché non ti ha visto sistemato comodamente nella tua stanza.

Capirai la premura del capitano soltanto a tarda sera, quando dopo aver girovagato per le vie centrali della capitale, ritorni all'albergo per passare la notte: trovi infatti ad aspettarti un sergente della sicurezza di Anacreon, che ha l'incarico di condurti direttamente al cospetto del Governatore Reale del pianeta.

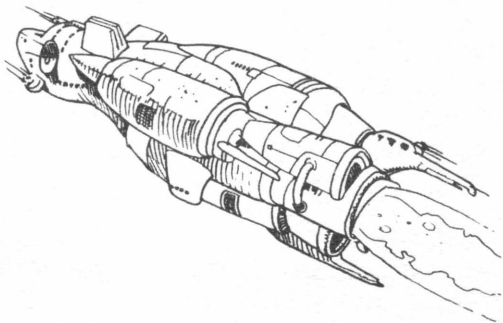
"Sono stato tradito da quei due pirati, che si staranno dividendo la ricompensa del Governatore per la loro delazione" pensi con rabbia mentre, sotto il tiro di una frusta neuronica, ti accompagnano alla nota **6**.

16

Quando la tua astronave si rimaterializza dopo il Balzo nell'iperspazio ti trovi vicinissimo a un meteorite di dimensioni non enormi, ma sufficienti per di-

struggerla completamente. Sfortuna vuole che in quell'attimo ti trovi lontano dal posto di comando, sicché quando il lieve tremolio ti avverte di essere nuovamente nello spazio-tempo normale e il segnale di allarme di rotta attiva l'urlo lancinante della sirena di massima emergenza, sei costretto a perdere qualche istante prezioso prima di tuffarti sulla tastiera del computer di bordo per cercare di variare in extremis la rotta.

La collisione è immediata e violentissima e i brandelli dell'astronave vengono dispersi in tutte le direzioni per la Galassia esterna.

Se vuoi ricominciare questa avventura, riapri il libro dall'inizio.

17

L'accusa che ti è stata rivolta non è evidentemente facile da provare. Dopo la morte di Seldon ci si è accorti che non esiste nessun tipo di traccia della Seconda Fondazione. D'altra parte il processo pubblico nel quale sei coinvolto dall'accusa di Gaal porta all'attenzione di tutti il ruolo della psicostoria nello sviluppo della società della Fondazione Enciclopedica Numero Uno. Non è un bene che questo tema

venga a conoscenza di un vasto strato della popolazione del pianeta sulla cui inconsapevolezza il Progetto Seldon si basa per poter predire in maniera probabilistica l'evoluzione della storia.

Annota una 'P' sul *Diario di Gioco*, riporta al valore che avevano nelle scelte iniziali i tuoi punti di SUCCESSO e prosegui alla nota **239**.

18

— Ho affidato la responsabilità completa del progetto di trasferimento su Terminus della nostra comunità a Gaal Dornick. Puoi considerarti fin d'ora a sua completa disposizione per collaborare in quest'opera, dalla quale dipende il futuro del nostro Piano.

Seldon non ha altro da aggiungere. Sta a te ora dare una risposta: se hai almeno dieci punti di POTERE e te la senti di accettare senza fare problemi vai alla nota **332**, altrimenti alla nota **140**.

19

La tua scelta è caduta su Tomaz Sutt. È un Enciclopedista dal passato di navigatore spaziale, temerario viaggiatore che si è spinto fin negli abissi di Whassalian. In gioventú ha prestato servizio sotto il segno del Sole e dell'Astronave sulle grandi navi da battaglia dell'Impero, giungendo fin sui piú piccoli pianeti dei piú remoti sistemi solari della Galassia. È stato imprigionato per alcuni anni in uno sperduto campo di concentramento, dove ha potuto leggere una quantità enorme di videolibri: è forse il piú eclettico tra i cinque candidati.

Visti anche i suoi ardimentosi precedenti, Sutt però ti stupisce non poco, perché annuncia subito di

non accettare l'incarico: — La mia libertà non ha prezzo, e il potere che mi deriverebbe dalla carica che qui mi viene offerta mi legherebbe certamente le mani.

Non ti resta allora che tornare alla nota **85**, per scegliere uno dei quattro personaggi rimanenti.

20

Hai scoperto che la ragione stessa dello sviluppo di Anacreon va ricercata nel commercio intergalattico. La sua favorevole posizione centrale rispetto al piccolo gruppo di sistemi comprendente anche Smyrno, Konom e Daribow, ma soprattutto la necessità di scalo intermedio - in epoca passata ormai da millenni, quando l'autonomia dei voli interstellari non era nemmeno paragonabile con quella attuale - da parte delle grandi astronavi da trasporto provenienti da Santanni e dal centro della Galassia, avevano fatto di Anacreon un centro fiorente di traffici, privo di attività industriali di una certa importanza, ma sempre attento a cogliere ogni opportunità commerciale.

Il motto tramandato dai tempi antichi, che compariva e ancora oggi compare sullo stemma del pianeta, recita pressappoco, in un antico dialetto della

Periferia, precedente l'introduzione del galattico standard come lingua ufficiale: «Mai perdere un'occasione!»

Sbarchi su Anacreon alla nota **339**, dopo aver aumentato di un'unità i tuoi punti di DENARO sul *Diario di Gioco*.

21

Una tremenda paura si impadronisce di te e non ti trattieni dal raccontare per filo e per segno tutto quello di cui sei a conoscenza. Perdi tutti i tuoi punti di SUCCESSO: azzerali subito sul *Diario di Gioco*.

Le conseguenze di aver gettato in pasto a un uomo ambizioso e assai potente come il Prefetto di Anacreon tante informazioni di natura cosí delicata è catastrofico, come potrai renderti conto alla nota **99**.

22

— Tutta la sala dovrà essere disposta in modo da gravitare intorno a una semisfera di vetro in mezzo alla stanza. Dovrai naturalmente far cambiare l'illuminazione e metterla a soffitto — continua Seldon, mostrando una dettagliata conoscenza dell'ambiente — e sistemare alcune file di sedie pieghevoli in piú davanti alla cupola.

— Ma cosa dovrà contenere la semisfera di vetro? — chiedi, approfittando di una breve pausa durante la quale Seldon si volta per prendere una medicina.

Leggi la risposta alla nota **91**.

23

Dopo una breve pausa di silenzio piuttosto teso ti rivolgi a tua volta a Gaal:

— Tra l'altro qui su Terminus anche il grande Bor Alurin si è limitato in questi anni a tramandare solo nozioni psicostoriche elementari, tanto nel lavoro preparatorio all'*Enciclopedia* quanto con i suoi allievi diretti. Perché tutto questo?

— Forse — riprende Gaal con amarezza — perché uno psicostorico avrebbe capito tutto troppo presto, mentre Seldon ha voluto che noi procedessimo alla cieca, senza essere coscienti della direzione verso cui la nostra storia si sta muovendo: solo cosí, te lo ricordi, no?, sono valide le ipotesi del primo teorema di Seldon...

— Ma Alurin non ha parlato, nemmeno in punto di morte? — chiedi guardandolo dritto negli occhi con una punta di sospetto.

— No — conferma Gaal gravemente — non ha parlato: io personalmente sono stato al suo capezzale fino all'ultimo.

"Perché?" ti chiedi allora sovrappensiero.

Se hai INTELLIGENZA vai alla nota **67**, altrimenti recati alla nota **159**.

24

Mentre sei costretto all'inazione e il pianeta è in rivolta, vedi dal cielo scendere a larghe volute le oscure navi da battaglia di Anacreon: con il pretesto di ristabilire l'ordine civile, il Governatore Reale della Prefettura di Anacreon ha decretato uno sbarco su Terminus, al quale le forze mal organizzate dei "mitici" non possono certo opporsi per piú di qualche ora. La deportazione in massa della popolazione del tuo pianeta e la sua conseguente distruzione ad opera dei cannoni disintegratori di due grandi astronavi della flotta di Anacreon sono l'ultimo capitolo di questa triste vicenda.

La tua ignavia ha distrutto il Progetto Seldon. Vedi di ricominciare da capo con piú coraggio.

25

Di fronte a tante proposte era difficile prendere una decisione immediata e hai deciso pertanto di aggiornare la riunione. Piú tardi, con calma, ti sei reso conto di non avere abbastanza fegato per impegnarti in azioni cosí pericolose.

Non ti resta pertanto che dimenticare il tuo moto di ribellione e rientrare nei ranghi, dopo aver annotato una 'S' ed avere azzerato sul *Diario di Gioco* tutto il tuo DENARO, profuso inutilmente in questa avventura. Prosegui alla nota **106**.

26

L'indagine della guardia della sicurezza cittadina riesce a provare in maniera inequivocabile che la morte di una dozzina di persone allo spazioporto è da imputare alla tua superficialità. Hai dato un ordine che sarebbe stato meglio non dare.

Per di piú sembra che da un anello di iridio qualcuno abbia riconosciuto un parente tra le vittime, per cui si fa strada la versione che si trattasse di una innocua comitiva di ragazzi di Terminus che stavano marinando la scuola, come si usa in tutti gli angoli della Galassia: questo particolare è decisivo nello spingere l'opinione pubblica del pianeta a dimenticare i tuoi trascorsi meriti e richiedere per te la punizione della detenzione a vita.

L'unico vantaggio della pena cui sei stato condannato è che avrai il tempo di riaprire questo libro dall'inizio e studiare un percorso migliore di quello che hai appena concluso.

27

Hai terminato la tua commemorazione di Seldon davanti a un uditorio commosso esortando ciascuno a non voltarsi indietro, a non cercare nella facile via della fuga e del ritorno su Trantor la soluzione a questo momento di difficoltà, bensí al contrario a guardare avanti, lavorando con impegno acciocché questo pianeta ai confini della Galassia cresca prospero e civile, coltivando la propria missione di racchiudere nella grande *Enciclopedia Galattica* il sapere di dodicimila anni di storia trascorsa.

Aggiungi tre punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*. Una volta conclusa la cerimonia, procedi alla nota **232**.

28

Non rimandi ancora il momento della riunione finale, nella quale si dovrà decidere dello studio della psicostoria su Terminus. Alla fine ti sei reso chiaramente conto che la migliore idea consiste nel seguire fedelmente il Piano, cosí come Seldon lo ha delineato, anche se ci sono non pochi particolari che ti stanno sfuggendo e che continueranno a sfuggire per sempre alla popolazione di Terminus proprio a

causa della mancanza di psicostorici capaci. Al momento della votazione tu e Gaal Dornick siete decisamente contrari allo sviluppo della psicostoria all'interno della Fondazione e riuscite senza fatica a trascinare con voi una maggioranza sufficiente.

Sull'onda di questo risultato, che aumenta di due i tuoi punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*, prosegui alla nota **168**.

29

Guardi con piú attenzione il ragazzo che ti siede davanti, chiedendoti se avrà la stoffa per continuare la strada di Hari Seldon, di Gaal Dornick e tua. In fondo è giusto e naturale prepararsi dei ricambi nella generazione successiva, quando l'età avanza e si incomincia a percepire, dapprima confusamente, poi di giorno in giorno piú chiaramente, che il tempo a disposizione non basta per portare a termine tutti i propri progetti.

Torni a fissare il ragazzo. Dalla tua decisione di concedergli o meno una borsa di studio alla Scuola Normale Superiore di Terminus dipenderà la sua futura carriera professionale.

Se hai INTUIZIONE e TALENTO vai alla nota **43**, se possiedi una sola di queste doti recati alla nota **165**, altrimenti leggi la nota **258**.

30

Gaal sembra tranquillizzato dalla tua opinione sul Progetto.

Mentre continuate a chiacchierare, il visafono vi comunica che Hari Seldon vi sta chiamando a rapporto per affidarvi i vostri compiti nell'operazione di trasferimento che si annuncia imminente.

Se possiedi COMPETENZA e TALENTO recati alla nota **340**, se hai una sola di queste doti vai alla nota **279**, altrimenti devi andare alla nota **311**.

31

Ti sei subito reso conto che l'unica soluzione possibile per far fronte all'enorme mole di lavoro che ti è stata affidata consiste nel delegare una buona parte dei tuoi compiti a uno staff di fidati collaboratori. Solo in questo modo avrai qualche probabilità di riuscire a portare a termine senza ammazzarti di fatica l'enorme lavoro organizzativo che sta dietro all'esodo su Terminus delle centomila persone coinvolte nel Progetto.

Aggiungi due punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco* e prosegui alla nota **59**.

32

Dimezza subito il tuo punteggio di DENARO sul *Diario di Gioco* per ringraziare il capitano (arrotonda all'intero inferiore, se necessario).

Durante il volo in direzione di Anacreon sull'astronave da carico hai scoperto che il capitano che vi ha tratto in salvo ha un grosso debito di riconoscenza con il vecchio contrabbandiere tuo compagno, che è stato il suo maestro quand'era ancora un giovane mozzo al primo imbarco su un cargo transgalattico.

— Quando ho captato la vostra richiesta di aiuto, ho capito subito che si trattava di quel vecchio filibustiere — commenta assaporando un sigaro di Vega. — Ma voi, piuttosto, come avete fatto a ficcarvi in quel guaio?

Il capitano ti ispira fiducia e - del resto - ti ha sal-

vato la vita. Gli racconti la vera ragione della tua missione (**15**) o ti trinceri dietro a qualche risposta evasiva (**56**)?

33

Dopo la scomparsa del Maestro, si è resa indispensabile una suddivisione di compiti tra i suoi principali collaboratori. La separazione è avvenuta senza traumi, praticamente per scelta comune, come se tutti avessero intuito di colpo il proprio ruolo all'interno dell'enorme Progetto.

Sull'onda dei ricordi, Gaal si è dedicato a scrivere le memorie di Hari Seldon ed ha abbandonato completamente lo studio della psicostoria, rimasta affidata al solo Bor Alurin. A tua volta, hai scelto di occuparti dell'amministrazione della città di Terminus, che finora non si è data nessuna organizzazione municipale, ma che è cresciuta al punto da averne ormai bisogno. Aggiungi due punti di POTERE sul *Diario di Gioco*.

L'attività piú importante è naturalmente la Fondazione Enciclopedica Numero Uno, che riferisce ora formalmente a Gaal Dornick, anche se in pratica gli Enciclopedisti che vi lavorano sono tutti molto indipendenti: a te comunque la cosa non sembra dare fastidio, perché dopo alcune recenti esperienze hai scoperto che la ricerca scientifica non ti soddisfa piú come l'occuparti di faccende pratiche.

Ti preoccupano però non poche cose: se hai INTUIZIONE e almeno nove punti di POTERE vai alla nota **80**, altrimenti alla nota **195**.

34

Sembra che la relazione di incompatibilità tra i cor-

tei di giovani e le forze dell'ordine costituito sia una costante spazio-temporale di validità universale nella Galassia. Anche su Terminus, per la prima volta nella sua storia, scoppia una serie di gravi incidenti. Nei tafferugli che seguono la tua imprevidente decisione di chiedere aiuto alla guardia della sicurezza vieni coinvolto tu stesso in prima persona.

Approfittando di questo fatto, il Consiglio dei Fiduciari del Comitato per l'Enciclopedia decide di esiliarti alla nota **137**.

35

Resti solo e mezzo stordito nella grande stanza. Ti rendi conto dell'enormità di quello che hai fatto. Anche senza la tua conferma con valore di sottoscrizione della prova, resta la registrazione della tua confessione: certo, non fa testo dal punto di vista della procedura ordinaria dei processi intentati ai cittadini dell'Impero, ma al di là delle garanzie scritte nelle leggi, anche il diritto è ormai corrotto sotto gli ultimi Imperatori, che non sono piú quelli della dinastia degli Entunus. In pratica le tue parole saranno un capo di accusa definitivo contro Seldon in mano alle famiglie Chen e Divarts che costituiscono l'anima nera della Commissione per la Sicurezza Pubblica.

Stravolto dall'enormità di quello che hai fatto, cerchi di forzare la porta a laser per fuggire.

Se hai FORTUNA oppure piú di dodici punti di SUCCESSO vai alla nota **303**, in caso contrario alla nota **267**.

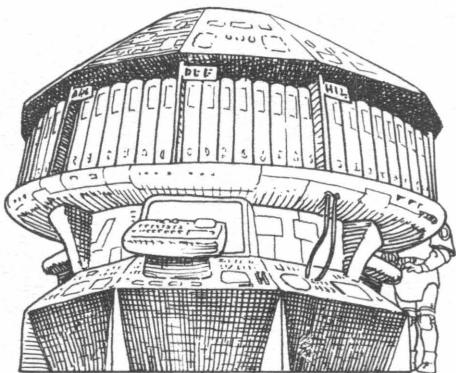
36

Una sera Yate Fulman viene da te sventagliando alcuni fogli di carta.

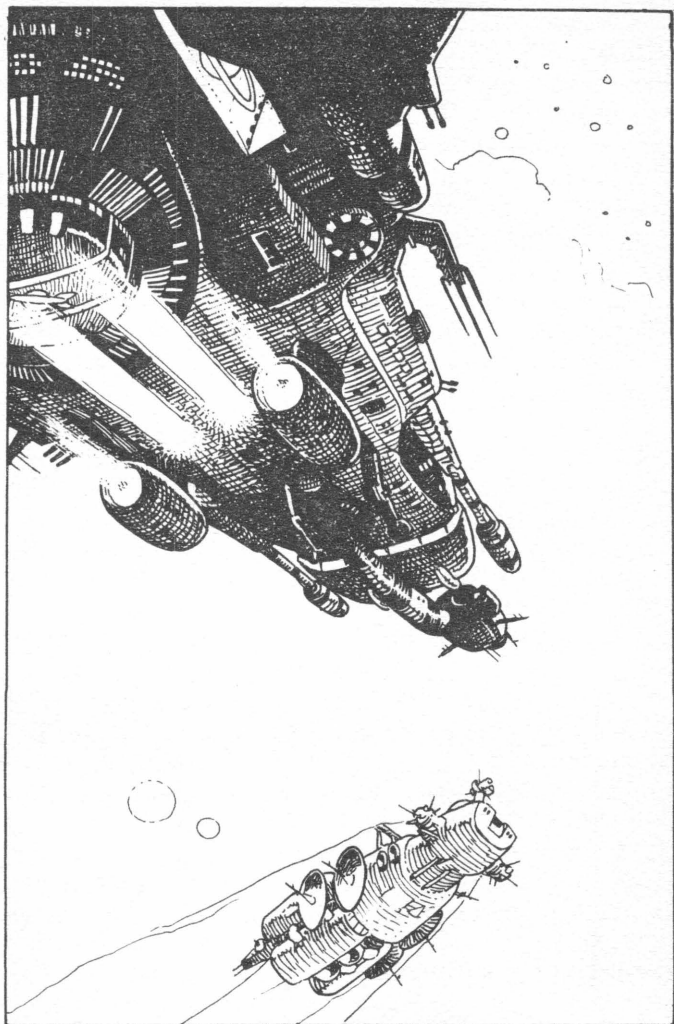
— Ecco, ho capito, ho capito perché Seldon ci ha esiliato su questo maledetto pianeta e ci ha tenuto all'oscuro di tutto! — grida a gran voce non appena entrato nel tuo studio.

Con una complessa serie di calcoli psicostorici Fulman è riuscito a dimostrare che l'*Enciclopedia* non serve a niente e che perfino l'esodo su Terminus è stato una mossa strumentale di Seldon.

A seguito di questa scoperta ha deciso di ritornare su Trantor, insieme ai suoi piú stretti collaboratori, per un chiarimento con l'Imperatore in persona, poiché nel frattempo Linge Chen è morto.

Ti unisci alla spedizione alla nota **143**.

37

Cessato il lieve ronzio del Balzo nell'iperspazio si presenta agli occhi dei passeggeri una situazione angosciante: a una distanza minima dalla vostra astronave si trova un enorme mostro di metallo che punta a grande velocità contro di voi.

È una nave da battaglia dell'Impero. Ha una stazza pari a seicento volte la vostra grande astronave

... a una distanza minima dalla vostra astronave si trova un enorme mostro di metallo che punta a grande velocità contro di voi. È una nave da battaglia dell'Impero. (37)

da trasporto; è armata di raggi atomici in grado di distruggere agevolmente un intero pianeta; possiede una spessa corazza protettiva di tungsteno-cobalto che neutralizza i raggi Q, senza far aumentare la radioattività interna. Pur senza avere intenzioni ostili, il problema sta nel fatto che - per un errore nel calcolo delle coordinate finali del Balzo nell'iperspazio - vi trovate pressappoco nello stesso punto dello spazio-tempo, in perfetta rotta di collisione.

La situazione è disperata: se hai FORTUNA vai alla nota **342**, altrimenti alla nota **218**.

38

Il tuo primo viaggio su Terminus per vedere il luogo dove entro pochi mesi si dovrà trasferire il gruppo impegnato nel Progetto Seldon fa tappa a Daribow, dove arriva un'astronave di linea da Trantor. Per raggiungere il pianeta della Periferia sono stati necessari due Grandi Balzi attraverso l'iperspazio e un buon numero di giorni di volo: del resto la distanza da superare non era uno scherzo, giacché si trattava di poco piú di undicimila parsec.

Quando i motori iperatomici hanno impresso l'energia adeguata per il salto, ti sei abituato molto presto alla brevissima scossa e alla sensazione interiore di vuoto, una specie di nausea profonda ma passeggera, che accompagna il passaggio nell'iperspazio - l'inimmaginabile zona che non è né spazio né tempo, né sostanza né energia, né qualcosa né nulla.

Prosegui la lettura con la nota **94**.

39

Sei riuscito a risolvere brillantemente, grazie alle tue

doti non comuni di conoscitore dell'animo umano, la grana scoppiata con gli operai coinvolti nei lavori di fondazione della città. Complimenti, questo è un tuo successo personale degno di nota, che aumenta di due unità i tuoi punti di POTERE sul *Diario di Gioco*.

Sulla parete dietro alla tua scrivania nello studio provvisoriamente ricavato su uno dei primi baracconi della nuova città, puoi mostrare ora con soddisfazione ai tuoi ospiti la massima che questa avventura ti ha ispirato, campeggiante a caratteri cubitali: «Lavorare bene per lavorare meglio.»

Terminus è ormai quasi pronto per accogliere l'imponente gruppo di persone che lavorerà per il Progetto Seldon ai confini della Galassia.

Devi ancora darti da fare ora per organizzare la partenza da Trantor alla nota **82**.

40

C'è però un ultimo particolare che non ti torna. Non ti è chiaro se questo è il momento storico giusto per una pressione contro gli Enciclopedisti.

Ancora una volta ti concentri e cerchi di richiamare alla mente le tue lontane nozioni di psicostoria, imprecando al Piano architettato da Hari Seldon di far brancolare nel buio un'intera popolazione per fini che soltanto lui è stato in grado di prevedere.

Rivedendo il problema in termini matematici, ti rendi conto che dovresti quanto meno impostare e poi risolvere un differenziale di campo, ma ti è subito chiaro che non ci riusciresti mai in maniera decente.

Lasci perdere e decidi in base al buon senso alla nota **87**.

41

Ti sei recato a colloquio da Hari Seldon: annota una 'B' sul *Diario di Gioco*.

Gli hai esposto il tuo piano per far scatenare la rivoluzione su Trantor. Ha obiettato che è proprio l'ultima cosa da fare in questo momento e ti ha invitato con modi sbrigativi ad occuparti insieme agli altri dei preparativi per l'esodo.

Se le sue parole ti hanno convinto e se hai almeno cinque punti di SUCCESSO, rinfodera la tua idea e recati alla nota **106**, altrimenti vai alla nota **250**.

42

La vita sul nuovo pianeta incomincia a svolgersi in maniera abbastanza naturale per la popolazione, ormai cresciuta ben oltre il numero dei centomila coloni iniziali. Le attività organizzative assorbono tutto il tuo tempo. Ti occupi soprattutto del commercio con i sistemi vicini, perché l'estrema povertà di metalli sulla superficie di Terminus rende indispensabile l'importazione di ferro, alluminio, vanadio, molibdeno e una mezza dozzina di altri metalli.

L'aspetto piú noioso del tuo lavoro sono le infinite pratiche burocratiche che sei costretto ad espletare quando ti rechi su un pianeta vicino per questioni di lavoro: una lunga serie di questionari da riempire prima ancora di entrare nell'orbita stazionaria ai limiti della cintura orbitale, diversi controlli, fotografie della nave spaziale, schede segnaletiche sull'equipaggio e conseguente incasellamento nello schedario magnetico, doppia ispezione anticontrabbando, concessione del sospirato visto di ingresso e finalmente permesso di atterrare allo spazioporto, dove le trafile burocratiche ricominciano da capo.

Giuri a te stesso che mai su Terminus verrà tollerata una burocrazia cosí soffocante.

Procedi con la lettura alla nota **124**.

43

Nel corso del colloquio comunichi al ragazzo, dopo un lungo giro di frasi preparatorie, che hai deciso di esaudire le sue aspirazioni e di ammetterlo alla Scuola Normale Superiore di Terminus.

— Ne ero sicuro! — esclama immediatamente il giovane, raggiante.

Se hai INTUIZIONE vai alla nota **98**, altrimenti alla nota **74**.

44

Il giovane Holk ti risponde che ha sottoposto la proposta al Consiglio dei Fiduciari nella forma dovuta: non gli è stata però nemmeno concessa un'udienza preliminare per poter esporre a fondo i dettagli del suo progetto. Anche se non te la senti di spiegarglielo, trovi abbastanza logico il comportamento degli Enciclopedisti: sai bene che sostengono che tutte le menti distolte dal lavoro dell'*Enciclopedia* sono sprecate.

Chiedi a Muller Holk di illustrarti in maggior dettaglio e con dovizia di particolari la sua idea (**280**), oppure prendi una decisione immediata (**197**)?

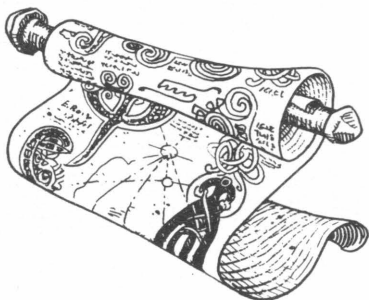
45

Gaal Dornick è molto guardingo nelle sue mosse. Evita di andare direttamente all'Ufficio per le Missioni Spaziali a chiedere notizie ufficiali, come il suo salvacondotto con tanto di monogramma dell'Impe-

ratore lo autorizzerebbe a fare. Frequenta invece alcune taverne non lontano dallo spazioporto, dove pagando da bere ad alcuni capitani e offrendo tabacco di Vega viene a conoscenza di come sono andate in realtà le cose.

Riesce perfino a raggiungere la tua cella, sotto falso nome, e in un breve incontro si fa raccontare la tua versione dei fatti. Annuisce gravemente al tuo racconto e promette di riferire fedelmente tutto a Seldon. Lo ringrazi, offrendogli metà del tuo denaro a titolo di rimborso delle spese che ha sostenuto. Dimezza perciò il tuo punteggio di DENARO sul *Diario di Gioco*, arrotondando all'intero inferiore, se necessario.

Al termine del colloquio Gaal se ne va, lasciandoti pieno di dubbi e di incertezze sul futuro della tua situazione alla nota **209**.

46

Meditando successivamente con calma sugli avvenimenti del pomeriggio ti capita di pensare che assolutamente mai a te sarebbe venuto in mente di rivolgere per primo un'accusa di quel genere a Gaal: sospettare uno dei piú stretti collaboratori di Seldon di essere un agente della Seconda Fondazione in inco-

gnito che agisce ai danni della Fondazione Enciclopedica Numero Uno!

L'enormità di questo sospetto ti fa davvero pensare che possa esserci sotto qualche piano premeditato da parte di Gaal Dornick per farti fuori dalla scena politica di Terminus.

Poiché la discussione si è svolta nel tuo studio, in assenza di testimoni, d'istinto hai ribaltato l'accusa su Gaal: ti rendi conto che ora, nel polverone che verrà sollevato, vincerà chi sarà in grado di gridare piú forte le proprie ragioni. Inevitabilmente - ti viene ancora da pensare - questo reciproco pubblico scambio di accuse tra te e Gaal scatenerà una caccia alle streghe per cui si vedranno agenti della Seconda Fondazione anche nelle ombre, ma d'altra parte la tua carriera politica ti sta a cuore non meno dell'esito del Progetto.

Leggi la nota **230**.

47

«A causa della distruzione di alcuni carichi durante la recente tempesta di vento solare, Siwenna è isolata dal resto della Galassia centrale» incominciano a sfarfallare le lettere verdi del tuo monitor. «Su Korell si segnala una tempesta di radiazione solare che rende pericoloso l'avvicinamento a tutte le navi che non siano dotate di scudi protettivi al titanio-rubidio; nella giornata di oggi fino alle ore 22.00 Locris non è accessibile a causa di operazioni di manutenzione preventiva che renderanno inagibile lo spazioporto commerciale.»

Seguono altri cinque minuti di trasmissione di notizie dello stesso tenore: a parte una sanguinosa rivolta nel Corridoio Rosso, nel complesso è un periodo assolutamente normale, tutto sembra procedere nel

migliore dei modi e nessun intoppo si segnala sulla rotta che dovrai seguire per raggiungere Anacreon.

Esci dalla cabina della nave e ti dirigi verso il magazzino centrale. Il vecchio grinzoso ti aspetta al varco. Anche lui ha letto il bollettino sullo schermo gigante e commenta ironicamente: — Allora hai deciso dove andare?

Poiché non lo degni di una risposta, il vecchietto si sente in dovere di inseguirti e cambiando tono di voce ti sussurra un consiglio confidenziale: — Prendimi a bordo con te, ho un'esperienza di navigazione intergalattica superiore a chiunque altro.

Se accetti, aggiungi tre punti di DENARO sul *Diario di Gioco* e vai alla nota **132**, altrimenti alla nota **344**.

48

C'è qualcosa che non ti ha convinto nel comportamento di Gaal Dornick. Lo accusi pubblicamente di aver trafugato tutti i documenti che parlano di psicostoria dalla Biblioteca Centrale dell'Enciclopedia di Terminus. Chiedi un'indagine e un processo in piena regola per far luce su questa vicenda.

I giudici, nominati per l'occasione tramite un'estrazione a sorte tra la popolazione maggiorenne di Terminus, si riuniscono per ascoltare le vostre deposizioni alla nota **173**.

49

In gran segreto prepari la tua nave spaziale per la delicata missione su Gamma Andromeda. Nell'area rifornimenti dello spazioporto di Trantor un terminale portatile poco piú grande di un libro ti comunica gli oggetti disponibili a magazzino ed i relativi

prezzi: pialle venti crediti, temperini sette, trapani sedici, cacciaviti due, seghetti otto, pile atomiche, necessarie per il funzionamento di tutti gli oggetti citati, al costo di un credito ciascuna.

Devi decidere che cosa acquistare, scegliendo tra i piú costosi equipaggiamenti ad uso industriale ed i piú piccoli oggetti personali. È evidente che lo speciale tipo di esplosivo necessario una volta che sarai riuscito a penetrare all'interno della centrale atomica non si compera al magazzino, ma verrà caricato clandestinamente sulla nave dai tuoi compagni. Hai già ricevuto, comunque, un cospicuo gruzzolo di crediti, che ti fa aumentare di dieci il tuo punteggio di DENARO sul *Diario di Gioco*.

Stai per completare il tuo carico quando il terminale ti manda un messaggio personale che potrai leggere alla nota **278**.

50

— Gaal Dornick vi ha detto — incominci — che Seldon ha previsto il nostro futuro: se cosí fosse fino in fondo, poco merito avremmo noi delle nostre azioni. Qui, col permesso di Gaal e degli altri - perché Gaal è un uomo d'onore e cosí lo sono gli altri, tutti uomini d'onore - io vengo a parlare alla commemorazione funebre di Seldon. Egli fu mio amico e mio Maestro e io ebbi modo di lavorare al suo fianco e di conoscere dalla sua stessa voce i fondamenti della psicostoria.

Dopo una pausa studiata continui: — Gaal vi ha detto che non siamo noi a decidere, ma è il Progetto Seldon che decide per noi, e Gaal è certo un uomo d'onore. Ma io vi dico che non è vero: il Progetto Seldon aiuta coloro che si aiutano da soli!

Difficilmente riusciresti a immaginare la reazione

emotiva del pubblico a questa tua impegnativa affermazione. Leggila alla nota **133**, dopo aver aggiunto per questo tuo discorso tre punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*.

51

Jord Fara ti ha guardato con i suoi piccoli occhi furbi semichiusi, tenendosi una mano sotto il mento grasso e liscio. Grande amante della dialettica, è riconosciuto come una testa molto fine ed è straordinariamente furbo.

Alzatosi in piedi con estrema lentezza, incomincia a parlare con tonalità da basso: — Bene, amministratore, questa scelta mi lusinga, ma credo che sia fatta apposta per incastrarmi.

Segue un attimo di silenzio imbarazzato, durante il quale Fara, calmissimo, accarezza meditabondo una scatola di sigari ornata di decorazioni d'argento, molto probabilmente un oggetto di artigianato prodotto su Santanni e preso chissà quanti anni prima su Trantor.

Alla tua occhiata interrogativa Fara risponde alla nota **144**.

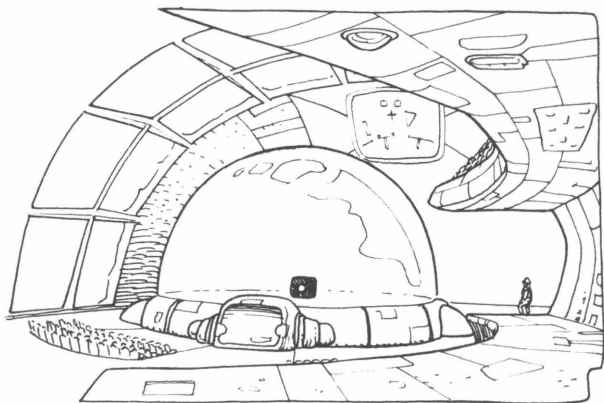
52

Acceleri per quanto ti è possibile i lavori e concludi la riunione prima di recarti di corsa a casa del Maestro. Trovi Seldon gravemente ammalato e immobilizzato nel letto: la prima parola che ti rivolge è un rimprovero per essere giunto con tanto ritardo. Annota subito una 'D' sul *Diario di Gioco*.

Seldon ti chiede di preparare nel Planetarium del Palazzo dell'Enciclopedia una sala ben illuminata ed aerata, con dei motivi decorativi geometrici vivaci

alle pareti e una serie di file di sedie comode, disegnate per essere usate in eterno.

— Niente effetti grandiosi nella Volta del Tempo — commenta Seldon — tutto semplice e ordinato, quasi nudo.

Prosegui alla nota **22**.

53

Forse hai sottovalutato Holk. Dopo averlo lusingato e indotto a sperare in una risposta positiva, sei stato costretto a comunicargli che l'Università su Terminus non si può fare senza il parere favorevole degli Enciclopedisti, e questa è in realtà una forma elegante per scaricare le responsabilità del rifiuto.

Dietro a Holk però si riconoscono gli interessi di molti altri gruppi di studiosi, cresciuti all'ombra dell'Enciclopedia, ma ormai ben determinati a staccarsene: i matematici, gli astrofisici, i sociobiologi, che contano moltissimi adepti soprattutto tra i piú giovani.

Holk scatena una manifestazione di protesta che

ben presto coinvolge una parte importante della popolazione del pianeta. Per sedarla ti rivolgi alla guardia della sicurezza (**34**) o cerchi di scendere a patti con i dimostranti (**118**)?

54

— Gli agenti della Seconda Fondazione si sono dunque già infiltrati tra noi! — esclami costernato.

— Dovresti dire "sono tra noi"! — obietta Gaal, guardandoti con un'espressione cupa.

Alzi gli occhi sorpreso. Non hai nemmeno idea dell'accusa che sta per pioverti sul capo. La leggerai alla nota **253**.

55

— Io non accetto le vostre decisioni, signore — ti rivolgi a Seldon che ti guarda molto stupito. — Credo sia ora che voi vi ritiriate e lasciate decidere le azioni migliori a chi è in grado di agire, oltre che di riflettere sui teoremi.

Con tono di voce ancora piú arrogante giungi a minacciare apertamente Seldon, intimandogli di ritirarsi, e concludi che in questo delicato frangente, psicostoria o no, sarai tu a portare avanti il Progetto.

Se hai FORZA, ma non hai LEALTÀ, vai alla nota **161**; in ogni altro caso prosegui alla nota **348**.

56

Hai abbozzato un tentativo di risposta, convincente soltanto in parte, cercando subito dopo di deviare il discorso su altri argomenti.

Trascorse alcune ore, la nave mercantile che vi ha tratto in salvo atterra senza ulteriori difficoltà, a

parte le solite formalità burocratiche, allo spazioporto di Anacreon. Sceso a terra saluti il capitano che ti ha tratto in salvo e il vecchio contrabbandiere tuo compagno di viaggio e - approfittando della confusione indescrivibile al piano degli arrivi - ti defili alla nota **93**.

57

Purtroppo anche i rapporti che ti giungono dai tuoi inviati sugli altri sistemi vicini sono di un tenore analogo. Su Konom e Daribow, per esempio, i sentimenti ostili alla Fondazione crescono di giorno in giorno ed esistono già frange dei partiti politici di opposizione che hanno incominciato a fare pressioni sui propri governi al fine di incorporare Terminus nelle rispettive Prefetture, prima che la stessa idea venga in mente al Governatore Reale di Anacreon.

— La disgregazione dell'Impero prevista da Hari Seldon si tocca con mano qui alla Periferia — ti viene da constatare con i tuoi piú stretti collaboratori mentre comunichi l'esito delle ultime missioni.

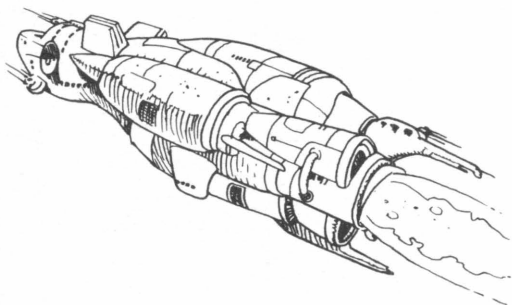
Prosegui alla nota **248**.

58

Dopo aver terminato la tua missione su Anacreon che - nonostante all'apparenza sembrasse assai breve - ti ha tenuto lontano parecchie settimane, riprendi la tua astronave lasciata in un hangar dello spazioporto e ti accingi a ritornare su Terminus.

Una volta effettuato il decollo, imposti sul computer di bordo le coordinate della tua destinazione e ti prepari al Balzo nell'iperspazio, perché desideri ritornare su Terminus con la massima urgenza e le tredici ore di volo impiegate in condizioni normali

da una nave veloce senza Balzo ti sembrano francamente troppe.

Se hai COMPETENZA e FORTUNA vai alla nota **96**, altrimenti vai alla nota **157**.

59

Esattamente allo scadere dei sei mesi concessi dalla Commissione, la flotta di otto grandi astronavi-passeggeri, ciascuna lunga quasi tre chilometri, è pronta per il viaggio senza ritorno che trasporterà sul pianeta piú sperduto della Galassia tutti gli uomini su cui Hari Seldon può contare per lo sviluppo del suo Progetto.

Il momento della partenza è commovente e solenne: dopo aver salutato Trantor, il pianeta da cui parte l'avventura piú incredibile nella storia moderna dell'uomo, le astronavi si allargano a raggiera prima di inoltrarsi cautamente negli spazi sconosciuti della Periferia.

Solo in questo momento, riguardando indietro i sei mesi di attività frenetica e ininterrotta, ti puoi permettere di trarre un sospiro e considerare che hai agito nella maniera migliore.

Mentre ad occhi socchiusi ti godi il primo attimo

di tranquillità dopo tutto questo periodo di preparazione all'esodo, ti colpisce improvvisamente con violenza un pensiero inaspettato alla nota **323**.

60

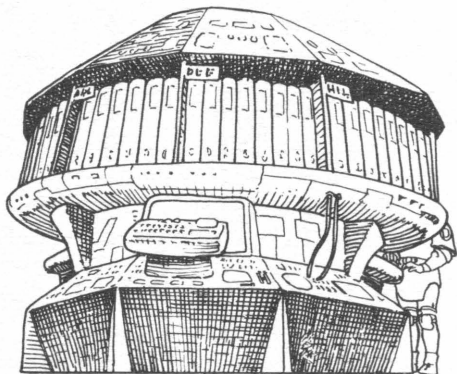
Scopri con tua grande sorpresa che la predisposizione mistica degli abitanti primitivi di Anacreon è tra le piú alte di questo settore della Galassia. Leggi con attenzione uno studio comparato di Gorda Matiewski, dell'Istituto di sociologia applicata dell'Università di Streeling, il centro culturale maggiormente avanzato nello studio delle dottrine umanistiche su Trantor, che dimostra in maniera convincente, applicando metodi di regressione lineare, che il misticismo su Anacreon non è mai scomparso. Rispetto agli altri tre grandi poli vicini, Smyrno, Konom e Daribow, il coefficiente sociologico di penetrazione relativa di questa tendenza su Anacreon è superiore in media dal duecento al trecento per cento.

Segna una 'U' sul *Diario di Gioco*, aggiungi due punti di SUCCESSO e prosegui alla nota **339**.

61

Il tuo nuovo ruolo di dittatore di Terminus non è propriamente compatibile con gli sviluppi della psicostoria previsti dal Progetto Seldon: tuttavia sembra che tanto gli studiosi occupati nella preparazione dell'*Enciclopedia*, quanto la restante parte della popolazione abbiano accettato in un modo o nell'altro il tuo ascendente, grazie anche all'abilità diplomatica con la quale hai saputo muoverti nei confronti delle Prefetture vicine e dell'Impero Centrale.

Purtroppo però all'estremo opposto della Galassia c'è qualcuno che non ha accettato in maniera al-

trettanto naturale la tua ascesa al potere. I custodi nascosti del Progetto Seldon, i membri della misteriosa Seconda Fondazione, hanno calcolato che la deviazione psicostorica originata dal tuo colpo di stato su Terminus rischia di alterare in maniera definitiva l'andamento del Piano e sono corsi ai ripari, come potrai leggere alla nota **9**.

62

Hai fallito perché gli Enciclopedisti hanno incrociato le braccia e non lavorano piú. Hai cercato di instaurare un regime di terrore su Terminus, diventando un piccolo satrapo locale, sempre in lotta con i sistemi vicini, in particolare con Konom e Smyrno. In barba alla psicostoria, il Progetto Seldon è morto per opera tua.

Se vuoi provare a salvare la Galassia, ricomincia tutto da capo.

63

— C'è un altro motivo per cui io vi dico che Seldon

rimarrà vivo tra noi e sorveglierà la nostra opera. È un segreto del quale finora siamo a conoscenza in pochi.

Un mormorio di interesse si diffonde tra l'uditorio in piedi mentre pronunci queste parole.

— Si tratta della Volta del Tempo: nel Planetarium all'ultimo piano di questo palazzo abbiamo allestito una sala ben illuminata ed aerata, con dei vivaci motivi geometrici alle pareti e una serie di file di sedie comode, disegnate per essere usate in eterno. Questa sala contiene una grande semisfera di vetro, all'interno della quale una specie di orologio atomico conta il tempo che ci separa dal cinquantesimo anniversario del nostro esodo, che non tutti i presenti oggi avranno la fortuna di vedere — aggiungi con un tono di voce piú basso. — In quella occasione Hari Seldon ha promesso che ritornerà tra noi con un messaggio per i futuri capi del nostro popolo.

— Come vedete — concludi in mezzo al brusio del pubblico — non siamo soli e non possiamo fallire nella nostra missione.

La notizia che hai dato ha sui presenti l'effetto di una bomba: leggine le conseguenze alla nota numero **10**, dopo aver aggiunto due punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*.

64

Chiami a raccolta i comandanti della guardia della sicurezza che ti sono rimasti fedeli e con voce autorevole spieghi la tua strategia per riportare la situazione alla normalità.

Il momento è delicato: sai benissimo che farai fatica a importi. Se hai COMPETENZA e TALENTO vai alla nota **146**, altrimenti alla nota **125**.

65

Giunto al palazzo della Commissione per la Sicurezza Pubblica ti presenti alle guardie e chiedi di parlare con i membri superiori del consesso.

Ti fanno accomodare in una saletta disadorna: alle pareti sono appese alcune riproduzioni olografiche di grandi navi spaziali dell'Impero.

Dopo un paio di minuti la porta si apre ed entra un personaggio in divisa che ti rivolge appena un cenno di saluto: — Mi chiamo Jerril. Che cosa avete da dirci, dottore?

"Evidentemente mi conosce" pensi. "Forse mi teneva sotto controllo già da tempo."

Con frenetica lucidità racconti la conversazione tra Gaal Dornick e Hari Seldon, con le stesse parole con cui ti è stata riferita. Il tuo racconto viene registrato su una striscia di mylar da un apparecchietto tascabile non piú grande di una tessera di credito. Alla fine sei costretto a risentire la tua deposizione parola per parola e la gravità di quello che hai fatto ti fa rabbrividire.

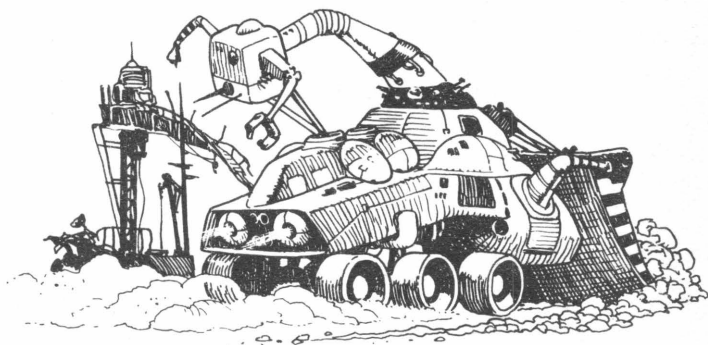
— Confermate questa vostra deposizione? — chiede l'agente Jerril con freddezza.

Se rispondi sí vai alla nota **108**, altrimenti leggi la nota **211**.

66

Hai fatto bene a rinunciare ad usare la pala ipermeccanica. Ti è venuto uno scrupolo improvviso e sei andato a controllare sul computer di bordo, che te ne ha sconsigliato l'uso, giudicato assai pericoloso a causa della ridotta forza di gravità sulla superficie del piccolo pianeta.

Rinfrancato dallo scampato pericolo, aggiungi un

punto di SUCCESSO sul *Diario di Gioco* e recati alla nota **313**.

67

— Era uno dei loro, non poteva essere diversamente, Gaal — un'illuminazione ti coglie all'improvviso. — Bor Alurin ha agito in quel modo per ordine esplicito di Seldon. Il Maestro ha potuto prevedere e calcolare con esattezza la difficoltà delle comunicazioni galattiche, il nostro conseguente isolamento, la minaccia costituita dai nostri vicini e la nostra incapacità di difenderci, dovuta alla mancanza di metalli su questo pianeta.

— Soprattutto quest'ultimo fatto — prosegue Gaal — deve farci riflettere: Hari Seldon ha palesemente agito in modo che la Commissione per la Sicurezza Pubblica ci esiliasse proprio su un pianeta cosí disagiato.

— Lo deve aver fatto con un disegno preciso che a noi non è ancora evidente, ma che ai nostri discendenti sarà chiarissimo — concludi, finalmente risoluto sul da farsi.

Prosegui alla nota **28**, dopo aver aumentato di

una unità i tuoi punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*.

68

Mentre stai finendo il tuo discorso, dall'espressione di Seldon ti accorgi dell'errore commesso. Il Maestro non ti risponde subito, ma prima sospira stancamente a capo chino.

— Il successo di un grande progetto dipende dalla cooperazione di tutti: la psicostoria non ammette individualità. — Poi, dopo un'altra lunga pausa, continua guardandoti fisso negli occhi: — Del resto lo sai. Non è l'argomento su cui ti ho fatto fare il lavoro preliminare per la tua tesi, alcuni anni fa?

Devi prendere una decisione su due piedi: se hai AMBIZIONE e anche INIZIATIVA vai alla nota **140**, altrimenti alla nota **184**.

69

Sei stato colpito da un senso di spossatezza indefinito e non riesci ad uscirne fuori. I medici che si sono avvicendati al tuo capezzale non hanno riconosciuto i sintomi del tuo male e la cosa li ha stupiti non poco, perché ormai sono rarissime le forme di malattia che non possono essere curate.

Vista la difficoltà del caso, in collegamento ultraonde viene interrogato il sistema esperto medico centrale che da Trantor risolve i casi piú difficili in tutti gli angoli della Galassia.

Leggi l'esito alla nota **116**.

70

A seguito della sedizione di un gruppo di studiosi,

anche il popolo della città di Terminus parteggia per l'una o per l'altra fazione.

I sommovimenti scoppiati sul pianeta a causa della tua condotta poco accorta hanno conseguenze gravissime: seguendo il gruppo dei ribelli, una fetta sempre piú consistente della popolazione non accetta di andare avanti su questa strada e chiede insistentemente di tornare su Trantor.

Se hai FORZA oppure almeno quindici punti di DENARO riesci a placare la folla alla nota **341**, altrimenti devi leggere la nota **185**.

71

Seldon ti ha convocato a casa sua per affidarti un incarico speciale, al quale sembra tenere moltissimo. Lo hai trovato gravemente ammalato e immobilizzato nel letto, soltanto la voce è quella di un tempo.

— Mi devi far costruire con la massima urgenza una cabina di vetro, di forma semisferica, da sistemare all'interno del Planetarium all'ultimo piano del Palazzo dell'Enciclopedia. No, no — Seldon previene la tua obiezione — potrete continuare ad usare la torre per scopi scientifici: la Volta dovrà occupare soltanto mezza sala.

Prosegui alla nota **22**.

72

Il silenzio delle tue riflessioni viene interrotto dal giovane, che passa al contrattacco e ti rivolge a sua volta una domanda:

— Ma voi vi divertite tanto a vivere su questo mondo sperduto ai confini della Galassia? — ti chiede con espressione ironica. D'istinto lo zittisci tacciandolo di impertinenza. Poi pensi di aver reagito forse troppo bruscamente: questo giovane, mediti tra te e te, è nato qui su Terminus e morde il freno per conoscere l'immensità della Galassia. Tu, ad esempio, hai ancora ricordi nitidissimi di Trantor e della sua grandezza. A volte pensi che l'incarico che Hari Seldon ti ha affidato ha completamente fatto passare in secondo piano l'importanza delle rinunce cui ti sei volontariamente sottoposto in questi anni. Le parole del ragazzo hanno fatto nascere dentro di te una nostalgia pungente per l'epoca felice della tua giovinezza, quando avevi davanti tutta la vita, che ti sembrava sconfinata come la Galassia.

Ti scuoti e alzi gli occhi sul giovane che sta seduto davanti alla tua scrivania, con un'espressione lievemente canzonatoria sulle labbra.

Se d'istinto lo vuoi cacciare via leggi la nota **147**, altrimenti vai alla nota **29**.

73

Uno dei motivi per cui ti sei ritirato alquanto amareggiato per la condotta degli Enciclopedisti è stato il loro diverso atteggiamento nei confronti del Progetto Seldon e del futuro in generale. Il giorno successivo all'installazione del Consiglio, ti eri recato a rendere visita con le migliori intenzioni di collaborazione e con un piccolo dono, che riassumeva il tuo

pensiero e il tuo intendimento. Si trattava di una piccola targa da tavolo con una frase olografata in rilievo a colori cangianti: «Il Progetto Seldon aiuta coloro che si aiutano da soli.»

Purtroppo l'accoglienza fatta a questo dono è stata delle piú gelide, mentre qualcuno tra i consiglieri ha tenuto a far notare che aiutare il Progetto significa porsi in contrasto con esso, perché la psicostoria non può prevedere azioni personali, ma solo grandi sforzi collettivi, per quel poco che il grande Bor Alurin ha insegnato nelle scuole di Terminus.

Chiuso questo incidente, prosegui alla nota **105**.

74

Sei rimasto un po' sorpreso dalla sicurezza del giovane in se stesso, ma in fondo sai che fa parte del suo carattere. Hai osservato ancora che i suoi studi precedenti sono quelli giusti, ma soprattutto ti è piaciuto il suo stile personale e non convenzionale di condurre il colloquio. Da un giovane come lui ci si può aspettare molto.

Continua alla nota **152**.

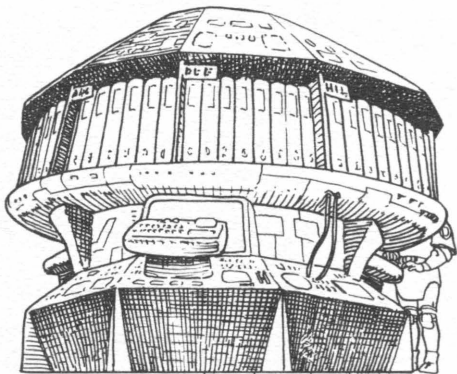
75

Con Gaal Dornick ti ritrovi ancora spesso, anche se lui è sempre molto occupato con l'*Enciclopedia*, mentre tu devi cercare di mandare avanti la comunità di Terminus che cresce di giorno in giorno. Gli anni passano in fretta: sono state fondate parecchie altre città sul pianeta e il problema dei trasporti a breve e medio raggio è quello che attualmente ti dà il piú gran daffare, vista l'assoluta inesistenza su Terminus di mezzi adatti allo scopo.

Moltissimi degli abitanti incominciano ad avere

rapporti sempre piú deboli con l'Enciclopedia, in quanto lavorano nei servizi ausiliari che sono tuttavia indispensabili per fare andare avanti la vita della collettività.

Trascorsi ormai molti mesi dall'ultimo colloquio di persona, Gaal ti chiama al telefono e ti chiede di passare a trovarlo. Anche se non è certamente la giornata adatta e avresti preferito fermarti in ufficio fino a tardi, non ti sfiora nemmeno il pensiero di rifiutare l'invito.

A tarda sera ti rechi a trovare Gaal nel suo studio alla nota **192**.

76

— Seldon avrà pur previsto nel suo Progetto quello che è successo oggi — rispondi con scarsa convinzione.

— Ciò vuol dire che dovremmo accettare l'esilio senza reagire alla provocazione degli agenti della Commissione? — obietta Gaal ad alta voce.

— Non lo so ancora, lasciami pensare — concludi sovrappensiero, accarezzando l'apparecchietto dal-

l'aspetto innocente di registratore, che in realtà è un sofisticato annullatore di campo magnetico e serve per proteggere la vostra conversazione da eventuali intercettazioni.
Se hai INTUIZIONE e COMPETENZA leggi la nota **154**, altrimenti vai alla nota **260**.

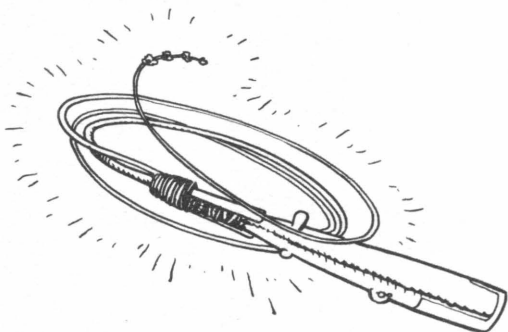
77

Una profonda fitta nel petto è l'ultima sensazione che provi, mentre il tuo pensiero si perde nell'amarezza di non poter portare a termine la missione che ti eri fissata.
Certo Gaal non sarà disposto a sacrificarsi come stavi per fare tu. Seldon ha sbagliato a scegliere lui, il Progetto andrà in fumo, oltre quattro milioni di miliardi di esseri umani sui venticinque milioni di pianeti abitati nell'Impero Galattico piomberanno in un lunghissimo Medioevo senza speranze. La psicostoria ha fallito per un minuscolo briciolo di probabilità mal calcolata, perché la tua SALUTE non ha retto all'estrema prova...
Vedendoti cadere riverso sul sedile, nonostante le cinture di sicurezza, il tassista innesta la spaziosirena e imbocca il corridoio per dirigersi a tutta velocità verso il piú vicino ospedale.
Purtroppo è tardi. Non saprai mai quale futuro è destinato all'umanità galattica, a meno di non ricominciare questa avventura scegliendo piú attentamente le tue doti iniziali.

78

La tua decisione è valida, ma non facile da mettere in pratica. Hai tentato con ogni mezzo, ma purtroppo senza successo, anche a causa dell'opposizione

palese degli Enciclopedisti, di reclutare il nucleo del corpo docente necessario per la fondazione dell'Università su Terminus distraendolo dai lavori dell'*Enciclopedia*.

Devi pertanto cercare di percorrere un'altra strada alla nota **249**.

79

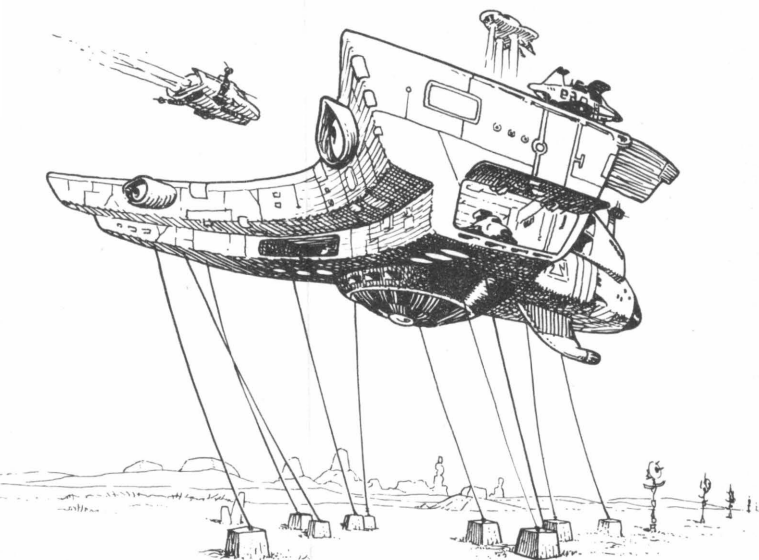
Il tuo fisico non regge e cadi sotto i colpi della frusta neuronica dell'agente Jerril.

Non saprai mai come andrà a finire questa avventura, a meno di non ricominciarla da capo, scegliendo magari una strada meno sfortunata.

80

Invii uno dei tuoi uomini piú fidati in missione su Pleuma. Per farlo è necessario forzare il blocco degli incrociatori dell'astromarina imperiale che impediscono le comunicazioni con Terminus, ma un piccolo spaziotaxi in una tormenta magnetica è sufficientemente schermato per sfuggire ai controlli strumentali.

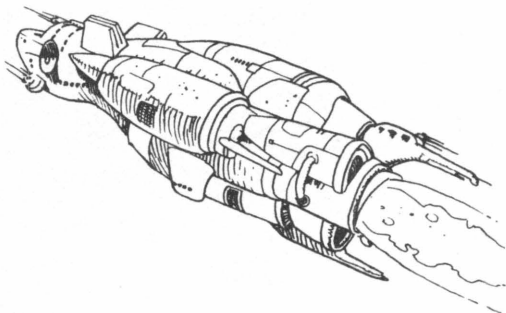
La tua iniziativa è certamente contro le regole, ma

si rivela molto utile, come puoi renderti conto leggendo la nota **163**, dopo aver meritatamente incrementato di due i tuoi punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*.

81

Nello studio olovisivo dove in atteggiamento ieratico stai proclamando la sventura che minaccia la Galassia fa improvvisamente irruzione un manipolo di guardie della Commissione per la Sicurezza Pubblica, guidate da un agente che appena ti scorge dà ordine di sparare.

La tua morte cruenta non verrà però vissuta in diretta tridimensionale da una buona parte della Galassia, perché un istante prima la postazione esterna delle guardie, ubbidendo a precisi ordini dell'agente

Jerril, ha distrutto le antenne paraboliche necessarie per l'invio dei segnali a distanza.

Il funesto presagio sul futuro di Trantor si dissolve come un'illusione mentre tu - incenerito da un raggio disintegratore - non saprai mai quale sorte sarà riservata al Progetto Seldon. A meno, naturalmente, di ricominciare questo libro seguendo una strada diversa.

82

Durante il tuo viaggio di ritorno verso Trantor, stai rimettendo a posto il materiale raccolto su Terminus quando vieni avvisato che l'astronave sta per compiere il secondo Grande Balzo nell'iperspazio.

Interrompi il lavoro e ti rechi davanti alla grande mappa siderale, frutto di secoli di perfezionamenti astronomici al servizio della navigazione spaziale. Si tratta in effetti di uno schermo olovisivo comandato da un potente computer che contiene tutte le coordinate di tutte le stelle e gli oggetti conosciuti nella Galassia.

La mappa siderale è in grado di offrire una rappresentazione tridimensionale di qualunque settore del firmamento. Dopo aver regolato le coordinate

del settore, lentamente alcuni punti luminosi dello schermo si mettono a brillare di luce piú intensa. La sensazione che si prova nell'ingrandimento di una mappa siderale è sempre la stessa: è come trovarsi all'oblò di un'astronave lanciata a folle velocità nello spazio. Le stelle si avvicinano paurosamente, scivolando poi sui lati dello schermo. Alcuni puntini singoli diventano doppi e a volte si aprono in intere costellazioni. Nebulose lattiginose si trasformano in miriadi di puntini luminosi, ciascuno nettamente distinguibile.

Mentre osservi rapito come sempre questo affascinante spettacolo, un imprevisto drammatico si presenta alla nota **134**.

83

Nel corso della successiva riunione, hai preso la parola davanti a Gaal e a Seldon, anche se avresti preferito parlare a quattr'occhi con il capo. Hai esordito muovendoti in maniera molto diplomatica lodando i criteri di scelta, ma incominciando al tempo stesso a insinuare qualche dubbio sulla scarsa preparazione di Gaal Dornick per il compito che è chiamato a compiere.

Ti sei proposto quindi in maniera naturale come "tutore" del giovane, perlomeno nei primi mesi di attività. Il tuo discorso è stato ben congegnato: Seldon tace, dubbioso.

Gaal però ti sorprende e dichiara con tutta calma che non ha nessuna intenzione di accettare questa situazione e che si muoverà autonomamente secondo il mandato che Seldon gli ha in precedenza affidato.

Se cerchi uno scontro frontale con Gaal vai alla nota **312**, altrimenti alla nota **296**.

84

Sbarcato su Terminus con tutto il tuo carico e con seicento tecnici, pronti a disegnare la nuova città e a provvedere per i servizi essenziali, hai incominciato un epico lavoro di scavo e fondazione urbana.

Ti sei fatto immortalare in un'immagine storica — che in un futuro lontano troverà posto sulle copertine dell'*Enciclopedia Galattica* — mentre spingi uno yak dalle lunghe corna e dal pelo folto, portato attraverso la Galassia proprio per quest'occasione, che tira un grande aratro per tracciare il solco simbolico che delimiterà la piazza principale della città. Aggiungi due punti di POTERE sul *Diario di Gioco*.

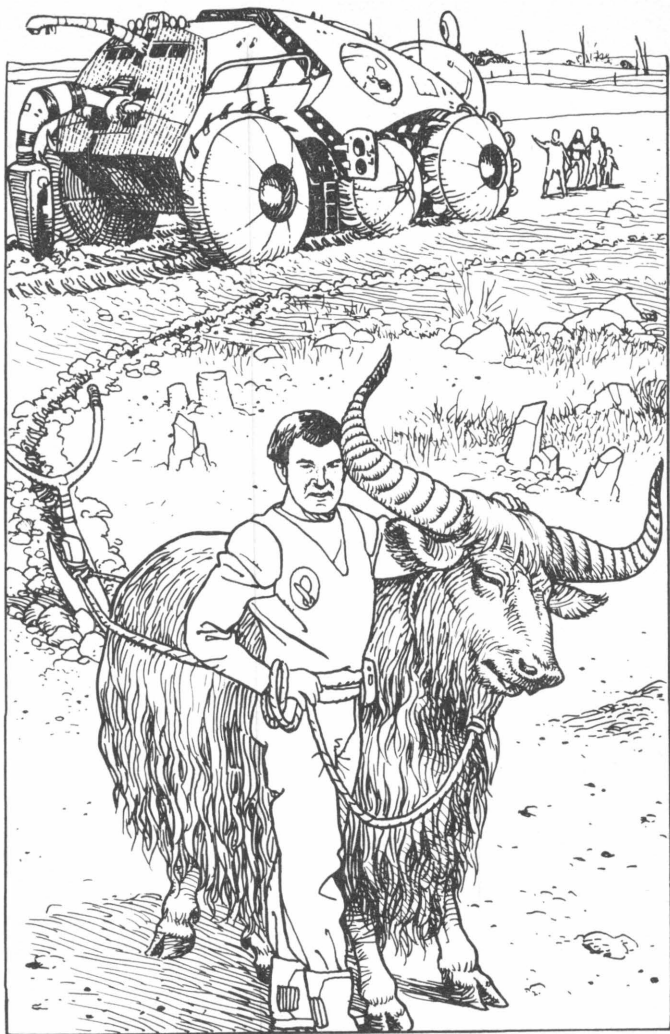
Dopo alcune settimane di duro e instancabile lavoro, condotto giorno e notte con turni massacranti, recati alla nota **345**.

85

Ti trovi a decidere a quale dei cinque piú fidati collaboratori di Gaal Dornick assegnare il delicato incarico di nuovo responsabile dell'*Enciclopedia*. Convochi a questo scopo in serata una riunione nel Palazzo dell'Enciclopedia.

Scegli a chi affidare questo compito tra coloro che si trovano seduti al tavolo davanti a te (prosegui al numero di nota tra parentesi): Lewis Pirenne (**170**), Tomaz Sutt (**19**), Jord Fara (**51**), Lundin Crast (**120**) e Yate Fulman (**301**).

86

Hai deciso di fidarti del computer di bordo e non del vecchio. Prosegui dunque sul piano di rotta già

Ti sei fatto immortalare mentre spingi uno yak che tira un grande aratro per tracciare il solco che delimiterà la piazza della città. (84)

impostato e il Balzo ti porta vicino al sole di Anacreon, ma a una distanza di tutta sicurezza e su una rotta certamente fuori pericolo.

Il vecchio si dimostra molto sorpreso dall'aver sbagliato i conti, ma si consola presto tirando fuori da una tasca una bottiglia di acquavite di Pleuma.

Scopri cosí che hai parlato con il vecchio in un raro momento di sobrietà, ma che in realtà si tratta solo di un ubriacone.

Non ti curi piú di lui e procedi alla nota **339**.

87

Ti conforta nella decisione il fatto che ti è tornata in mente una delle massime che Seldon era solito ripetere soprattutto nella fase iniziale della creazione della sua scienza: «Il buon senso è il miglior surrogato della psicostoria...» Spesso - si affaccia un ricordo curioso dalla polvere degli anni trascorsi - dopo aver citato questa massima ai suoi allievi il Maestro aggiungeva a voce piú bassa, quasi parlando con se stesso: «... sempre che sia buono: altrimenti è proprio indispensabile perdersi nei calcoli matematici della psicostoria!»

Prendi dunque la tua decisione: se non intendi intervenire in nessun modo vai alla nota **131**; se ritieni invece che l'insurrezione dei "mitici" possa danneggiare il Progetto Seldon recati alla nota **198**.

88

Hai preso la tua decisione: il candidato che ti sta davanti non verrà ammesso alla Scuola Normale Superiore di Terminus. Glielo comunichi con un tono di voce formale e assai grave.

Leggi la nota **258**.

89

E cosí puoi vantarti di essere stato tra i padri dell'Università di Terminus che - se le previsioni di Seldon sono vere - è destinata a diventare il piú importante centro culturale della Galassia. Aggiungi subito due punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*.

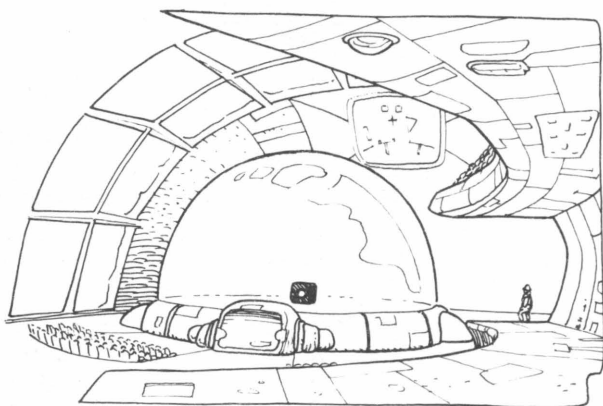
Dall'alto del tuo scranno, il giorno dell'inaugurazione solenne del primo anno accademico, pensi con un misto di gioia e di tristezza al fatto che dopo la tua morte probabilmente metteranno un tuo busto nell'atrio del grande palazzo bianco che racchiude l'Università.

L'architetto cui hai affidato il progetto di costruzione del nuovo edificio fortunatamente non appartiene alla scuola moderna, che ha riempito Terminus di orribili edifici a spirale di cui non riesci a spiegarti l'utilità: l'Università invece è un palazzo molto regolare, con due ali sporgenti che contengono le funzioni di servizio e un vasto corpo centrale occupato interamente dalle aule al piano terra e da-

gli studi dei docenti e dei ricercatori al piano superiore.

Prosegui alla nota **111**.

90

Hai rinunciato all'idea di opporti al trasferimento su Terminus perché ti sei convinto da solo dell'ineluttabilità psicostorica di questo esodo (vai alla nota **106**), oppure hai deciso di agire in segreto per evitare a Seldon e a tutto il suo gruppo questo esilio (vai alla nota **250**)?

91

— Semplicemente questo — risponde Seldon, porgendoti una specie di cubo nero, piuttosto pesante e molto compatto, dotato di un'apertura simile a quella del teleobiettivo di una macchina fotografica.

— Disporrai questo proiettore all'interno della cupola, sul pavimento, in un punto qualsiasi: si tratta di un sigillo radioattivo per regolamentare l'aper-

tura della Volta, tramite una particella di radio che verrà emessa e proiettata in un punto indeterminato della semisfera. L'emissione radioattiva attiverà un effetto fotoelettrico speciale che al momento giusto sarà in grado di generare un evento che forse i tuoi figli vedranno...

— Naturalmente — prosegue Seldon con noncuranza — questo proiettore è dotato di un meccanismo di autodistruzione costruito secondo schemi incomprensibili per la cultura di questa epoca, tratti da una tecnologia usata in era preimperiale.

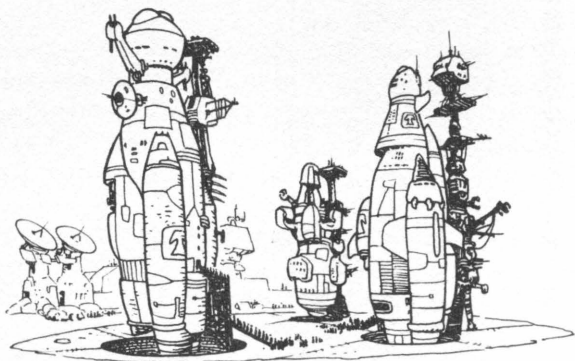
Seldon tace e ti porge il cubo. Comprendi che il suo discorso è finito e ti allontani alla nota **148** per sistemare quanto ti è stato consegnato.

92

— C'è qualcosa che non mi convince — prosegue Gaal. — Perché tra tutti i membri originali scelti per la nostra Fondazione è stato incluso un solo psicostorico di grande fama, mentre tutti, dico tutti gli altri sono stati lasciati alla Fondazione Numero Due?

— Già, è vero — confermi sovrappensiero.

— Certo ricordi anche tu — continua Gaal — le giornate del Grande Convegno di tutti gli psicostorici di Trantor tenutosi sotto la presidenza di Seldon alcune settimane prima del nostro esodo su questo pianeta. Le copie dei verbali, venticinque libri-film, sono conservate anche nella nostra Biblioteca su Terminus, ma si riferiscono esclusivamente al Progetto per quanto riguarda la Fondazione Enciclopedica Numero Uno, la nostra. Non fanno parola, le ho riesaminate di recente, né della Seconda Fondazione, né tantomeno della psicostoria.

Prosegui alla nota **23**.

93

Quanto a confusione, in tutta la Galassia non vi è nulla di paragonabile allo spazioporto della capitale di un popoloso pianeta. Enormi macchine ferme alle rispettive rampe di lancio; gigantesche forme d'acciaio che si abbassano dolcemente, altre che si sollevano come se improvvisamente avessero perduto tutto il loro peso; un ronzio diffuso, dovuto alla sorgente di nuclei deviati in una direzione definita che costituisce la forza propulsiva per tutti quegli spostamenti; e, dovunque, la marea di viaggiatori indaffarati in arrivo o in partenza, spesso carichi di pacchi e valigie, che seguono a occhi bassi la loro strada.

In mezzo a questa enorme folla ondeggiante ti confondi con facilità: fai perdere le tue tracce alla nota **295**.

94

L'arrivo su Daribow è stato piuttosto movimentato. In un primo momento si era temuto un guasto ai motori, poiché il computer di bordo aveva diagnosticato un'anomalia tra i "busbar" e i tubi L che ali-

mentano la reazione. Successivamente, si erano resi conto che per fortuna si trattava soltanto di un'avaria degli schermi protettivi dell'astronave situati in prossimità dei motori: si era perciò reso necessario un avvicinamento allo spazioporto del pianeta durante le ore notturne, per evitare che i motori fossero contaminati dalle radiazioni del vento solare.

Sbarca sul pianeta alla nota **164**.

95

Hai ripreso il controllo della città, ma a quale prezzo! Gran parte dei giovani piú promettenti di Terminus si sono schierati dalla parte dei "mitici" e sono finiti nelle prigioni provvisorie, che hai fatto allestire all'interno degli edifici scolastici.

Sarai costretto ad esiliarli su mondi assai lontani, probabilmente sui pianeti del Corridoio Rosso, per non temere un'altra cospirazione.

Questa vittoria, però, ti costringe ad azzerare i tuoi punti di SUCCESSO ed è comunque di breve durata, come potrai vedere alla nota **189**.

96

Quando atterri allo spazioporto di Terminus, che tu stesso hai costruito, ti sembra di non riconoscerlo piú, tanto è cambiato. Il trasferimento da Trantor dei centomila uomini che operano nel Progetto Seldon è stato finalmente completato.

Prosegui alla nota **274**.

97

Nel tuo ruolo di braccio destro di Seldon, incominci l'organizzazione del trasloco. Aggiungi tre punti di

DENARO sul *Diario di Gioco* quale compenso per la tua attività.

È un periodo di lucida e febbrile follia lavorativa che ricorderai fino all'ultimo dei tuoi giorni. La mole di fasi di attività che devono essere messe in moto, ciascuna condizionata dal risultato delle fasi precedenti, è cosí gigantesca che non ce la faresti mai senza l'aiuto del megacomputer dell'Università di Trantor: tuttavia anche con questo potentissimo ausilio i soli compiti di comunicazione con le migliaia di uomini interessati in qualche modo al Progetto sono superiori alle tue forze.

Se hai INTUIZIONE oppure AMBIZIONE recati alla nota **31**, altrimenti vai alla nota **135**.

98

— Impertinente come al solito — osservi ad alta voce. — Ma da dove viene tutta questa tua sicurezza?

— Una bugia che abbia vergogna di sé non ha probabilità di successo — ti risponde sorridendo.

— Hai ragione. Ricordati però che da te — concludi solennemente a mo' di augurio — ci aspettiamo tutti grandi cose.

Non hai idea di quanto le tue parole siano profetiche, come potrai renderti conto alla nota **152**.

99

La conoscenza da parte del Prefetto di Anacreon di molti particolari sul Progetto Seldon ha causato purtroppo un punto di rottura nelle funzioni Seldon e un'importante deviazione non prevista originariamente dal Piano.

Ti hanno scarcerato e lasciato andare, ma non hai fatto nemmeno in tempo a rientrare su Trantor che

dal *Notiziario Imperiale*, organo ufficiale del governo, videotrasmesso sulla tua astronave, hai ricevuto la notizia che Anacreon si è ribellato all'Imperatore: Seldon e i suoi uomini non potranno piú raggiungere Terminus, perché tutto il settore galattico è stato dichiarato zona di operazioni belliche.

Linge Chen ha accusato Hari Seldon di tradimento dei patti e di aver fomentato la rivolta su Anacreon. La sua ira è terribile, perché si sente giocato da tutta la montatura scientifica che Seldon ha esibito al processo conclusosi con l'accordo per l'esodo su Terminus.

Il gruppo di cinquanta matematici al seguito di Hari Seldon, te compreso, viene purtroppo condannato a morte.

Hai fatto fallire un progetto di scala universale. Se non ne hai vergogna, ricomincia pure da capo.

100

Dopo il trauma dell'abbandono di Trantor e l'adattamento alla nuova gravità e alla situazione di isolamento di cui indubbiamente gode Terminus (si dice che alcuni grandi incrociatori con il simbolo del Sole e dell'Astronave incrocino per volontà dell'Imperatore non lontano dal pianeta, per evitare contatti indesiderati con gli studiosi deportati a Terminus), la vita nella nuova patria incomincia a svolgersi in maniera abbastanza tranquilla per i centomila coloni.

Nel corso di una suggestiva cerimonia viene festeggiato il primo bambino nato sul pianeta, cui viene dato il nome di Hari. Seldon, che partecipa alla festa in veste di padrino, appare molto provato e sembra stare male.

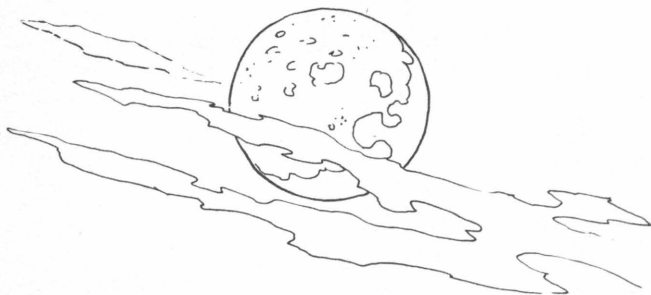
Leggi la nota **166**.

101

Quando vieni a sapere che tutti i trattati di psicostoria sono scomparsi nel nulla, incominci a sospettare di Gaal Dornick. Ripensi attimo per attimo al colloquio che hai avuto con lui: in fondo tu eri deciso a procedere in questo senso, mentre lui al contrario era dubbioso. E se avesse finto di accettare la tua opinione soltanto per conoscere meglio le tue intenzioni e manovrare in direzione contraria?

Con questo dubbio ti rechi alla nota **48**.

102

Gli strumenti di rilevazione purtroppo si sono molto perfezionati nel frattempo: la vostra piccola nave non sfugge ai nuovi radar degli anacreoniani, che vi intercettano con una flottiglia spaziale da caccia composta da una decina di grossi incrociatori. Sotto il tiro di cannoncini disintegratori vi costringono a dirottare su un satellite disabitato del loro pianeta principale alla nota **210**.

103

La tua opinione finale è quella di formare nuovi stu-

diosi di psicostoria coltivandone attivamente lo studio all'interno della Fondazione Enciclopedica Numero Uno su Terminus.

— Perché allora Seldon non ci ha mandato altri Maestri? — ti chiede Gaal e prosegue perplesso alla nota **92**.

104

Il Consiglio dei Fiduciari, composto da Lewis Pirenne, Tomaz Sutt, Jord Fara, Lundin Crast e Yate Fulman, si costituisce riunendosi per la prima volta nel Palazzo dell'Enciclopedia.

Dopo aver assistito all'insediamento di questa nuova funzione di guida del Progetto Seldon, te ne ritorni ai tuoi compiti amministrativi alla nota **73**.

105

Passato qualche tempo ti è stato presentato un giovane studioso, che dice di occuparsi di logica simbolica estratta dal parlato. Si chiama Muller Holk. Dopo averti mostrato i principali risultati di alcuni dei suoi studi, ti ha proposto di fondare un Istituto di logica al di fuori dell'ambito dell'Enciclopedia: si tratterebbe di fatto del primo istituto di una nuova Università su Terminus.

Gli chiedi se ne ha già parlato con il Consiglio dei Fiduciari, competente per ogni questione scientifica sul pianeta (**44**), oppure cerchi di prendere una decisione autonoma (**149**)?

106

Sei rimasto a lungo in silenzio, poi hai esposto il tuo pensiero a Gaal: se il Progetto di Hari Seldon ha già

previsto l'esodo su Terminus, tanto vale prepararsi nel migliore dei modi per questa avventura.

Se hai INIZIATIVA, dentro di te stai già meditando sul da farsi e vai alla nota **30**; altrimenti prosegui alla nota **285**.

107

Hai invertito la rotta, dopo aver deciso di ritornare immediatamente su Terminus. Grazie alle piccole dimensioni della tua nave puoi atterrare in aperta campagna lontano dallo spazioporto occupato e da lí raggiungere il tuo ufficio di soppiatto.

La situazione sembra abbastanza grave: gli insorti si sono schierati contro l'amministrazione della città e contro l'Enciclopedia, e c'è già chi, dopo aver distrutto a fiondate l'illuminazione della grande piazza centrale di Terminus, ha deciso di rischiarare il buio della notte con un grande falò di videolibri.

Di fronte a questa ondata oscurantista hai dubbi sul da farsi (**13**) o ti è chiaro come procedere (**64**)?

108

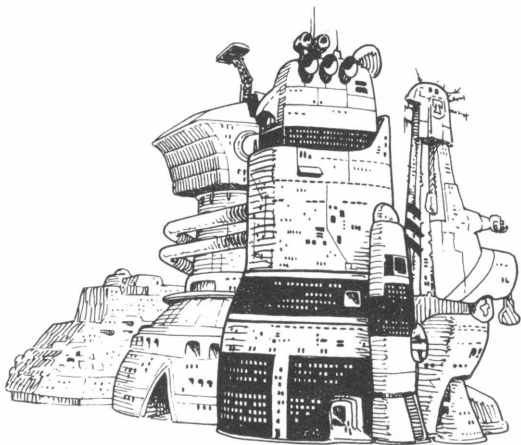
Dopo aver risposto sí con convinzione, senti di aver portato a compimento fino in fondo il tuo tradimento. Ti accasci sulla sedia in preda a una crisi di sconforto. Azzera i tuoi punti di SUCCESSO sul *Diario*.

Trovi gli effetti della tua azione alla nota **299**.

109

Non hai decisamente le doti di un grande mediatore, giacché rimandi sdegnosamente la commissione degli operai, che da settimane stanno lavorando giorno e notte, senza nemmeno aver ascoltato per intero

le loro richieste. La tua risposta è categorica: sono stati arruolati per lavorare e per ubbidire.

Aumenta pure di quattro unità i tuoi punti di POTERE sul *Diario di Gioco*, ma vai a vedere alla nota **292** le conseguenze della tua scarsa diplomazia.

110

Nel Palazzo dell'Enciclopedia tutti coloro che hanno lavorato fino a ieri con Gaal Dornick secondo le linee del Progetto Seldon sono chiamati a votare per eleggere il Consiglio dei Fiduciari del Comitato per l'Enciclopedia.

Nella tua veste di responsabile dell'amministrazione della comunità di Terminus, nonché di amico personale del defunto Gaal, tu sei il garante della votazione. Risultano eletti nell'ordine: Lewis Pirenne, Tomaz Sutt, Jord Fara, Lundin Crast e Yate Fulman.

Il Consiglio dei Fiduciari si dà un proprio statuto alla nota numero **136**.

111

Con il passare degli anni, su Terminus si è sviluppato un partito che considera troppo artificiale la vita che vi si conduce. Tra l'altro questa linea di pensiero, che trova adepti soprattutto tra i giovani e tra le donne, chiede di rinunciare all'uso dell'energia atomica, ai viaggi spaziali, alle conquiste del progresso e di vivere secondo la natura, rifacendosi alla mitica era precedente le conquiste dell'Impero.

Se vuoi indagare per scoprire a chi si ispirino queste credenze vai alla nota **183**, altrimenti prosegui alla nota **347**.

112

Gaal non è stato in grado di continuare ed è morto senza averti potuto comunicare la sua idea. Devi decidere in autonomia, anche perché non hai trovato tra le sue carte alcun indizio utile per le decisioni che sei chiamato a prendere.

Sei costretto perciò a scegliere in base al tuo intuito personale tra le seguenti alternative (tra parentesi il numero di nota con cui proseguire la lettura): affidi il ruolo di guida degli Enciclopedisti ad uno dei piú vicini collaboratori di Gaal **(85)**, fondi un Consiglio dei Fiduciari del Comitato per l'Enciclopedia **(158)**, non ascolti l'indicazione di Gaal e prendi in mano tu stesso la situazione **(310)**.

113

Sposti di lato il capo-operaio senza rivolgergli la parola, né uno sguardo, e te ne vai con passo rapido. Ti sembra ormai di avercela fatta quando un uomo da lontano si mette a gridare: — Se ci denuncia alle

guardie della sicurezza finiremo tutti davanti a un disintegratore!

È il segno che gli altri aspettavano. Cerchi disperatamente di scappare, ma non c'è verso: ti sono addosso e ti eliminano con mezzi molto arcaici per togliere di torno un testimone pericoloso. Peccato che la tua scarsa abilità in questo frangente ti abbia rovinato una carriera ben avviata. Ricomincia da capo con maggiore attenzione.

114

Magro e duro, Linge Chen sembra ben piú vecchio di quanto sia in realtà. Egli è in questo momento il vero Imperatore della Galassia: il bambino che detiene il titolo è soltanto un simbolo creato da lui, e nemmeno il primo... del resto!

— Dottor Seldon, le prove del vostro tradimento sono chiare, a questo punto — incomincia Chen con voce imperiosa. — Anacreon si è ribellato al nostro Governo: l'esodo su Terminus che vi avevamo magnanimamente concesso si sta rivelando un focolaio di lotta per le armate imperiali.

Hari Seldon sta per rispondere, ma viene zittito da un moto di Chen che si alza in piedi e senza ascoltarlo si avvia per lasciare la stanza. Le sue ultime parole, sibilate uscendo a grandi passi, senza guardare in faccia nessuno, sono terribili:

— Pagherete il vostro tradimento con la vita.

Tu e Seldon sarete i primi a essere uccisi, ma tutto il gruppo di matematici e psicostorici subirà la stessa sorte.

Con la tua imperizia hai fatto fallire il Progetto di Hari Seldon, che contemplava un piano coordinato di attività su scala universale. Se te la senti, ricomincia da capo questo libro.

115

Qui, su Orsha II, non ti manca nulla e il tempo passa senza che tu nemmeno te ne accorga. Prima di chiudere gli occhi serenamente come hanno fatto tanti anni fa il grande Hari Seldon e il tuo amico Gaal Dornick, vorresti però sapere se il tuo operato si è dimostrato fruttuoso e se è stato in grado di guidare la Fondazione secondo i sentieri stabiliti dalla psicostoria. Non stai piú nella pelle per questa innocente curiosità e la consideri un po' come l'ultimo tuo desiderio terreno.

Per questa ragione approfitti dell'evoluzione della tecnologia di telecomunicazione iperspaziale tridimensionale e mandi un ragazzo, figlio di tuoi vicini, su Terminus con una missione non propriamente lecita, come leggerai alla nota **305**.

116

La tua malattia è sconosciuta. I medici si affrettano a darle un nome, soprannominandola "sindrome di Terminus" e - dopo che su di te - verrà riconosciuta in molti altri soggetti per i quali finora era stata fatta una diagnosi sbagliata. Su di te la malattia si è manifestata in forma molto netta e acuta: si tratta di una completa perdita di interesse per il presente e una propensione a vivere nel futuro. Conseguenze gravi di ciò sono in primo luogo una forte forma di anoressia nervosa, che ti sta riducendo al lumicino: sono mesi che vieni nutrito artificialmente.

I medici non ti danno alcuna speranza. Se però hai FORZA, la tua volontà è piú coriacea della malattia e riesci a vincerla (vai alla nota **265**); in caso contrario non c'è niente da fare (vai alla nota **338**).

117

La frusta neuronica ti fa paura e i tuoi nervi cedono di schianto. Balbetti piangendo che confermi la tua deposizione. A un ordine di Jerril entra nella stanza un'altra guardia armata che ti trascina fino alla tua cella. Azzera i tuoi punti di POTERE sul *Diario di Gioco*.

Le conseguenze del tuo gesto sono assai gravi, come ti puoi accorgere tu stesso alla nota **299**.

118

Alla fine di una estenuante trattativa con i dimostranti, sei costretto tuo malgrado a firmare il decreto che istituisce la Libera Università di Terminus.

A causa di questo scacco, riporta al valore iniziale i tuoi punti di SUCCESSO, annota una 'M' sul *Diario di Gioco* e procedi alla nota **89**.

119

Sei riuscito a reclutare il nucleo del corpo docente che ti è indispensabile per avviare la nuova Università di Terminus, promettendo stipendi piú elevati e un lavoro piú libero. Questa concorrenza - e in particolare i metodi di convincimento che hai usato, che andavano dalle lusinghe personali ai ricatti - non è però molto piaciuta agli Enciclopedisti, con i quali sei ormai definitivamente in rotta.

Prosegui alla nota **89**.

120

Lundin Crast è cosí agitato che gli tremano le narici: pacifista convinto, di sua natura non è un capo e re-

sta molto sorpreso della tua decisione. Declina l'invito con queste parole:

— Io non posso accettare la vostra nomina. I miei colleghi sono altrettanto degni di me e non voglio creare conflitti. Credo che ci sia una sola soluzione per il problema della successione a Gaal Dornick.

Per ascoltare la proposta di Crast devi proseguire alla nota **142**.

121

Appena in tempo sei riuscito a nascondere un segnalatore psionico in mezzo ai capelli, attaccandotelo al cuoio capelluto. Quando ti ritrovi in cella, dopo aver passato la visita medica di rito, lanci un messaggio di soccorso disperato: sai che tutti coloro che sono in navigazione in quel settore della Galassia sono in grado di sentirti, grazie al rivelatore-amplificatore di onde di cui dispongono.

Nel complesso ritieni però alquanto improbabile che qualcuno metta a repentaglio la propria incolumità per venire a salvare te, oltrettutto su un satellite remoto e inospitale, guardato a vista dalle astronavi da caccia di Anacreon.

Le tue possibilità di evadere sono ridotte al lumicino, ma se hai FORTUNA e INIZIATIVA si avvera un evento insperato: vai alla nota **264**. In caso contrario devi proprio leggere la nota **291**.

122

Sono costretti ad eliminarti in una maniera davvero ingegnosa. Non saprai mai quale futuro attende la Fondazione. Peccato, la tua avventura è finita male quando eri poco distante dal traguardo. Ricomincia dall'inizio e ce la farai.

123

Non sei stato abbastanza pronto ad usare la frusta neuronica, che per la verità non avevi mai impugnato prima di quel momento, contro un Malakoff determinato a giocare il tutto per tutto. Nella colluttazione che segue, il tuo avversario ha la meglio, ti strappa di mano l'arma e dopo averla regolata alla massima intensità te la scarica addosso.

Il dolore lancinante che provi è l'ultima delle tue sensazioni terrene. A poco serve il fatto che Malakoff sarà a sua volta ucciso dalle guardie della sicurezza radunate in attesa fuori dalla stanza dove è avvenuta la colluttazione: la Fondazione non verrà mai a conoscere chi era e cosa voleva in realtà questo personaggio misterioso e - cosa che piú ti dispiace - tu stesso non potrai sapere se Terminus è avviato a procedere sui binari della psicostoria.

A meno, naturalmente, di non ricominciare la lettura da capo, seguendo un'altra strada.

124

Sulla via indicata da Seldon con tanta lucidità lavorano autonomamente i migliori cervelli del Progetto, senza ulteriori contributi da parte del Maestro, che ormai non si fa vedere neanche dai piú stretti collaboratori e trascorre il suo tempo chiuso in casa, con il solo conforto del medico.

Per questa ragione ti stupisce non poco una sua improvvisa chiamata, che ti viene tempestivamente comunicata da persona di sicura fiducia. Ti trovi nel bel mezzo di una riunione della massima importanza, che tra l'altro presiedi: se sospendi la riunione per raggiungere immediatamente Seldon a casa sua leggi la nota **71**, altrimenti prosegui alla nota **52**.

125

Il tuo piano è decisamente troppo brutale. Forse non ti è chiaro quanto sia mutata l'opinione pubblica su Terminus da quando è stato effettuato l'esodo da Trantor. Ci sono ormai due generazioni di giovani nati e cresciuti in questo angolo remoto della Galassia, ai margini degli influssi di civiltà dell'Impero, in una società anacronisticamente protesa alla razionalità scientifica, che per reazione non hanno sviluppato altro desiderio che credere nelle improbabili verità dei "mitici".

La guarnigione della guardia della sicurezza non accetta i tuoi ordini. Solo per una questione di rispetto verso la tua età e i tuoi trascorsi meriti non giungi ad uno scontro aperto, ma vedi andarsene dal tuo studio uno dopo l'altro i comandanti della guardia con la scusa di raccogliere ulteriori notizie sugli sviluppi della situazione.

Dopo aver azzerato i tuoi punti di POTERE sul *Diario di Gioco*, vai alla nota **153**.

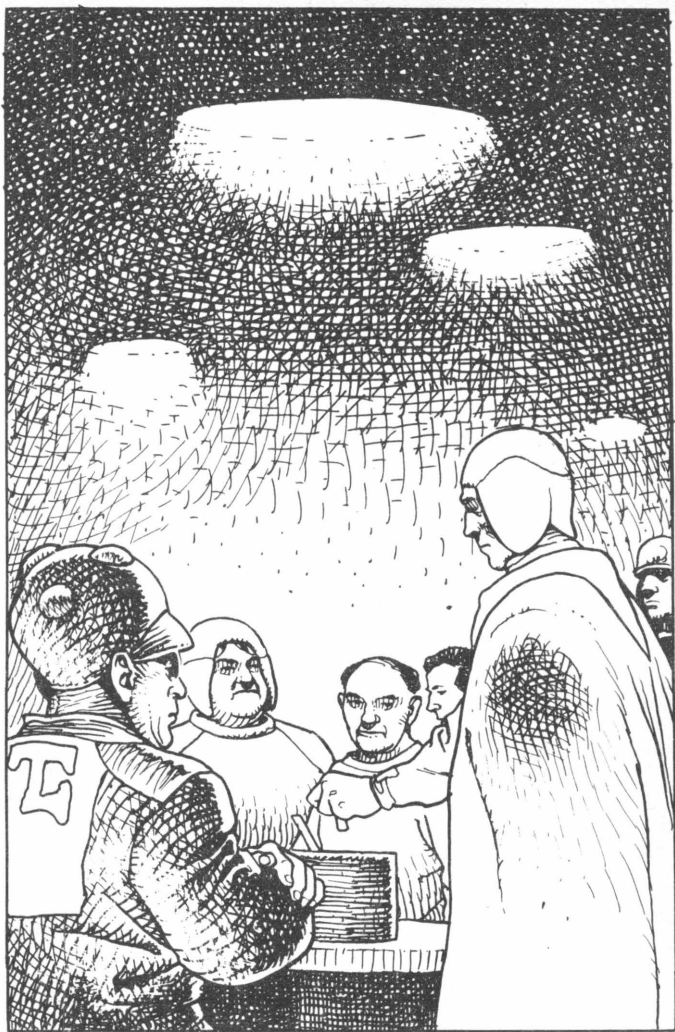
126

Di fronte a tante proposte non è facile prendere una decisione, ma, passando ai voti, si decide per l'attentato alla centrale nucleare di Gamma Andromeda.

Alla maniera dei congiurati, si estrae a sorte l'identità di chi dovrà occuparsi materialmente dell'impresa: naturalmente viene fuori il tuo nome.

Vai alla nota **49**.

127

— Fino a ieri la parola di Hari Seldon avrebbe po-

Alla maniera dei congiurati, si estrae a sorte l'identità di chi dovrà occuparsi materialmente dell'impresa: naturalmente viene fuori il tuo nome. (126)

tuto opporsi al comando di un Imperatore ed erigere una barriera contro lo sfacelo di un Impero formato da venticinque milioni di pianeti abitati da oltre quattro milioni di miliardi di uomini. Ora egli giace là, dietro alla lapide che da poco abbiamo scoperto, e su questo pianeta non c'è nessuno, per quanto umile, che non sappia che il nostro grande Maestro ci ha lasciati.

Ti asciughi platealmente una lacrima con l'angolo del fazzoletto e continui con voce commossa:

— Ebbene, io vi dico che Seldon non ci ha lasciati per sempre. È ancora tra noi, il suo Progetto vive, le sue equazioni vivono, le predizioni della psicostoria sono incarnate nelle nostre persone. La Fondazione Enciclopedica Numero Uno, cui noi spontaneamente abbiamo dato vita con il nostro esodo da Trantor, manterrà in vita Hari Seldon nei secoli e nei millenni e porterà il suo nome agli angoli estremi della Galassia.

Ritieni opportuno a questo punto fare un accenno alla Volta del Tempo? In tal caso vai alla nota **63**, altrimenti concludi il tuo discorso alla nota **27**.

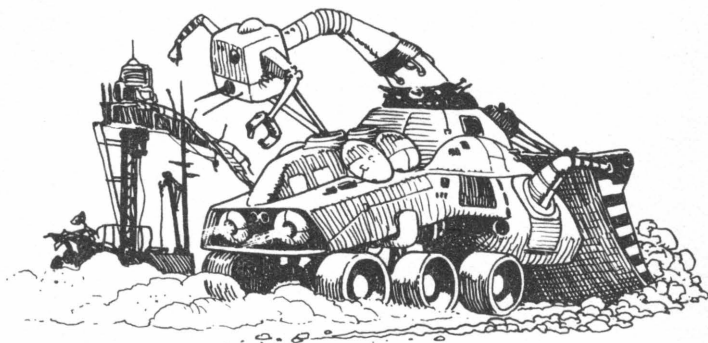
128

La notizia della strage che hai provocato per troppa leggerezza ti sconvolge e ti accasci sulla tua poltrona in preda a un grave malore, dal quale purtroppo non avrai piú la forza di riprenderti.

Se te la senti di ricominciare da capo la lettura di questo libro, fai piú attenzione alle tue scelte.

129

Se desideri usare la pala ipermeccanica che ti sei portato nelle capaci stive dell'astronave per saggia-

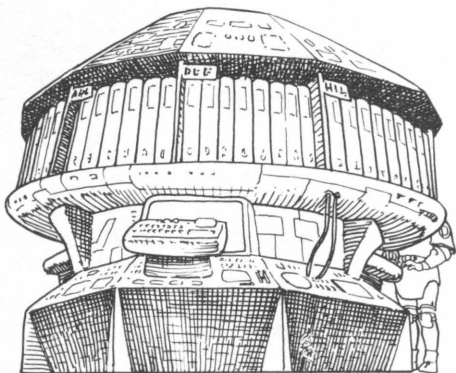
re la consistenza del terreno vai alla nota **288**, altrimenti alla **66**.

130

È un ragazzo di corporatura massiccia, sembra sempre in agitazione, con un'espressione molto viva e una certa aria impertinente. Sul terminale davanti a te il tuo segretario ti ha inviato copia del curriculum del giovane. Leggi rapidamente mentre lo inviti ad accomodarsi su una sedia di fronte alla tua ampia scrivania a semicerchio.

Lo guardi in faccia, abbozzi un sorriso e gli chiedi cerimoniosamente che cosa ha studiato. Ti risponde alla nota **160**.

131

Il tuo buon senso, che ti ha suggerito di lasciare che le cose si svolgessero senza alcun intervento da parte dell'amministrazione del pianeta che tu rappresenti, non era evidentemente molto buono. Hai fatto male i conti e hai sottovalutato la rabbia e la forza distruttiva dei "mitici".

L'Enciclopedia viene spazzata via in pochi giorni e la guerra civile divampa su tutto il pianeta. Prima che tu abbia il tempo di comprendere la portata degli eventi e di adottare qualche contromisura per cercare di riportare la situazione sotto controllo, sei completamente esautorato e reso praticamente prigioniero nel tuo stesso palazzo alla nota **24**. Prima di leggerla, riporta ai valori iniziali i tuoi punti di POTERE e di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*.

132

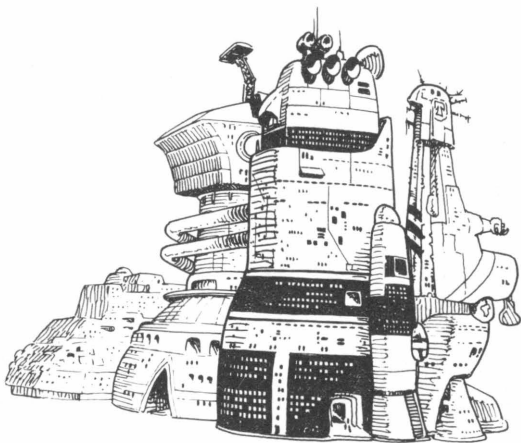
Lasciato Terminus, mentre la nave fluttua nello spazio aperto al di fuori dei campi di gravità dei pianeti, il vecchio si mette a raccontare la storia della sua vita.

Quand'era in servizio, prima sotto il segno del Sole e dell'Astronave nell'astromarina imperiale, poi per una compagnia privata di navigazione spaziale di cui non ti vuole dire il nome, ha battuto palmo a palmo questo angolo della Galassia e conosce un gran numero di particolari a te ignoti: hai controllato sul computer di bordo, perché sulle prime non ti

fidavi, ma hai scoperto che effettivamente la sua memoria è incredibilmente buona.

Non ti è chiaro come sia finito su Trantor e come sia entrato nel gruppo del Progetto Seldon, ma sembra che una sua nipote abbia sposato un matematico del Progetto.

Durante il Balzo nell'iperspazio, che hai deciso di fare nonostante la relativa vicinanza al tuo obiettivo per risparmiare del tempo prezioso, il vecchio ti osserva impostare le coordinate, suggerite dal computer di bordo.

Improvvisamente lancia un urlo alla nota **5**.

133

Nella confusione di voci che si levano nel grande atrio del Palazzo dell'Enciclopedia riesci soltanto a cogliere alcuni brandelli di discorso, che ti danno ragione.

È il momento di agire: se hai almeno dieci punti di POTERE e se te la senti, puoi cercare di forzare

la mano ai presenti e - sull'onda dell'emozione - farti nominare Primo Amministratore e Responsabile Unico del pianeta Terminus alla nota **61**; in caso contrario ti accontenti del successo personale derivato da questo discorso e ti rechi alla nota **232**.

134

Per qualche ragione che non riuscirai mai a sapere, il computer di rotta non ha rilevato che nello stesso istante dello spazio-tempo anche una grande nave da battaglia della flotta imperiale sta effettuando un Balzo che porta al medesimo punto di arrivo, per quanto concesso dal principio di indeterminazione.

Vedi le conseguenze alla nota **37**.

135

L'unica soluzione sensata per far fronte all'enorme mole di lavoro che ti sta davanti sarebbe stata delegare parte dei tuoi compiti e istituire uno staff di tuoi collaboratori personali per darti una mano. La tua innata diffidenza, invece, ti ha consigliato di accentrare su di te tutti i compiti che dipendono dalla responsabilità che Seldon in persona ti ha affidato.

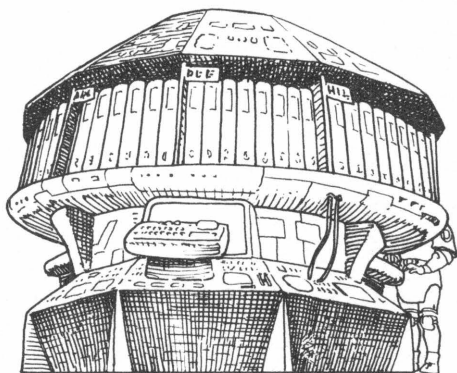
È una soluzione poco felice, perché richiede uno sforzo disumano da parte tua per riuscire a seguire ogni cosa.

Comunque, se hai TALENTO e SALUTE vai alla nota **59**, altrimenti fai una brutta fine alla nota **171**.

136

Viene steso uno statuto del Consiglio dei Fiduciari del Comitato per l'Enciclopedia, che provvederà successivamente alla nomina di un presidente, "pri-

mus inter pares" tra i membri effettivi. Tu stesso ti incarichi di trasmettere a Trantor copia olovisiva conforme dei documenti per la necessaria approvazione imperiale, che sancirà la legittimità di questa nuova forma di governo su Terminus.

Dopo aver insediato questa nuova funzione, destinata ad avere un gran peso nello sviluppo della storia della Fondazione, aggiungi quattro punti di DENARO sul *Diario di Gioco* quale ricompensa per il lavoro svolto e ritorna ai tuoi compiti amministrativi alla nota **73**.

137

Non hai accettato la decisione del Consiglio e sei fuggito su Trantor per conferire direttamente con le potenti famiglie che manovrano il nuovo Imperatore. In qualità di successore di Seldon e Dornick ti senti autorizzato a tentare di giocare questa carta estrema: purtroppo, però, gli imperiali considerano la tua fuga un tradimento alla causa e ti condannano a morte.

La sentenza verrà eseguita domattina all'alba (se-

condo il calendario intergalattico standard): se ti affretti, forse puoi ricominciare l'avventura da capo e raggiungere un esito migliore.

138

Ti rendi conto da solo della totale inutilità di far notare al Prefetto di Anacreon che sta violando alcuni dei piú elementari diritti dei cittadini dell'Impero: a questa distanza da Trantor non ne caveresti nulla, ed è sicuramente meglio smorzare i toni della discussione.

Se hai LEALTÀ vai alla nota **186**, altrimenti alla nota **336**.

139

Nonostante la tua parsimonia nel rispondere, il Prefetto di Anacreon ha incominciato a fiutare la portata del Piano Seldon e ti ha interrogato a proposito di psicostoria.

Per non tradirti, hai risposto con le parole di Seldon al processo davanti alla Commissione per la Sicurezza Pubblica:

— La spinta psicostorica in un pianeta sovrappopolato contiene un'enorme forza d'inerzia. Per deviarne gli effetti si deve opporre un elemento che possegga uguale potenza. È necessario quindi lo sforzo di un gran numero di persone, o, se il numero delle persone è relativamente piccolo, un enorme lasso di tempo.

Sei stato però costretto a rivelare via via altri particolari: quando, in un momento di stanchezza (l'interrogatorio dura ormai da oltre otto ore e il Prefetto si mantiene sempre lucidissimo), ti lasci scappare che Trantor sarà in rovina entro cinquecento anni,

un lampo sinistro passa improvviso negli occhi del tuo interlocutore, che interrompe l'interrogatorio e se ne va frettolosamente alla nota **99**.

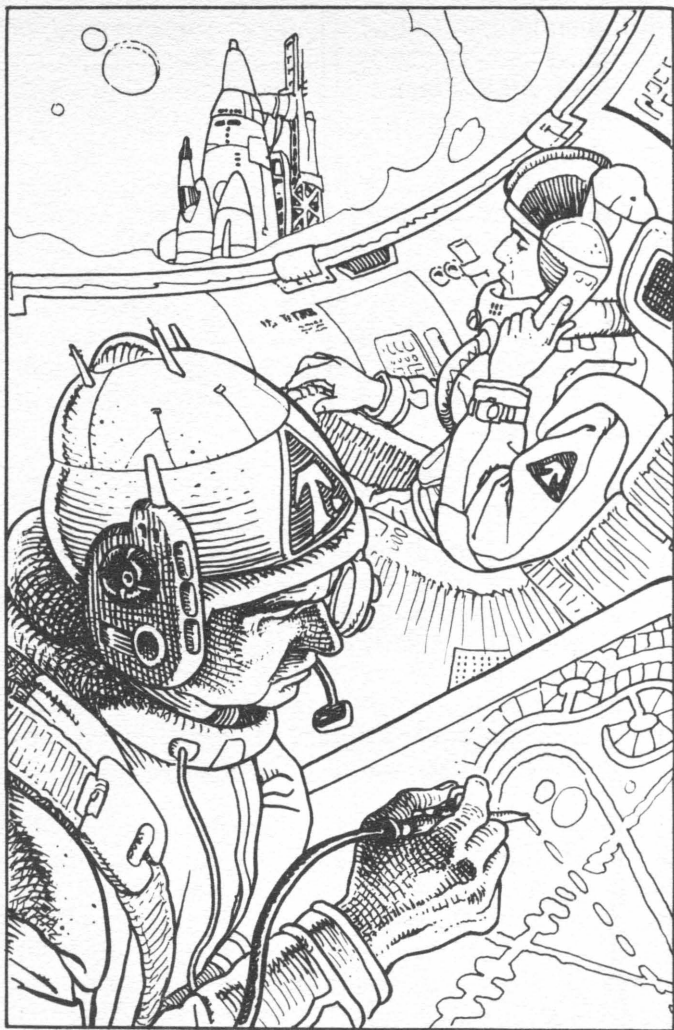
140

— Non accetto la vostra suddivisione dei compiti. Non credo che quel ragazzo potrà occuparsi proficuamente di una parte cosí importante dell'esodo su Terminus — cominci a protestare apertamente.

Scegli se dimetterti dal Piano (**222**) o cercare di esautorare Seldon (**55**): per poter scegliere quest'ultima via devi possedere però almeno sei punti di SUCCESSO.

141

Superi il momento di stanchezza con una dormita di quattordici ore filate. Devi ora organizzare il trasferimento su Terminus di circa centomila persone, tutta la forza del Progetto Seldon. Dopo alcune settimane di lavoro la flotta di otto grandi astronavi è pronta. Il momento della partenza è commovente e solenne: ti affacci per salutare Trantor, il pianeta da cui parte l'avventura piú incredibile nella storia moderna dell'uomo.

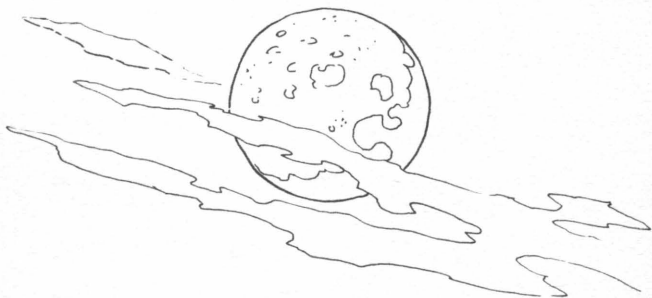
Rientrato nella cabina di guida della tua nave, ti accomodi sulla poltroncina dei comandi in attesa del via libera per la partenza. A causa dell'intenso traffico aereo sullo spazioporto di Trantor, passano una decina di minuti, che potresti impegnare proficuamente rivedendo alcune informazioni memorizzate sul computer di bordo. Sfogli dapprima il dossier riguardante la disponibilità di materie prime sui vari pianeti della Periferia, dal quale risulta che Terminus è di gran lunga il piú sfortunato, totalmente pri-

Rientrato nella cabina di guida della tua nave, ti accomodi sulla poltroncina dei comandi in attesa del via libera per la partenza. (141)

vo di metalli com'è. Interroghi poi con un'occhiata le distanze che separano Terminus dai pianeti con cui si potrebbero stabilire le prime relazioni commerciali, e cioè Smyrno, Konom, Daribow e Anacreon.

Infine, per ingannare il tempo durante l'attesa ascoltando musica, inserisci una moneta da un credito nel sintonizzatore galattico e vai alla nota **308**.

142

— Io propongo dunque l'istituzione di un Consiglio dei Fiduciari del Comitato per l'Enciclopedia — conclude lo studioso — al quale prenderanno parte tutti i colleghi qui presenti.

Quando ti riprendi dallo stupore, accetti questa decisione (**104**) o ti dichiari contrario (**167**)?

143

Appena usciti dall'orbita di Terminus siete stati localizzati e scortati da due enormi navi da battaglia imperiali che pattugliavano la zona. Qualunque sia il loro sistema di avvistamento, devi convenire che è stato straordinariamente efficiente. Piú avanti, in prossimità di Anacreon, il blocco spaziale si dispie-

ga nella sua intera potenza con lo schieramento degli incrociatori e delle altre piccole unità di appoggio.

È evidente che le navi da battaglia vi stanno spingendo su una rotta che non è quella che porta verso il centro della Galassia: purtroppo, infatti, in occasione del passaggio nel campo gravitazionale di un piccolo satellite di uno dei pianeti esterni del sistema di Anacreon, i raggi atomici della flotta imperiale si concentrano sulla vostra astronave, abbattendovi senza spiegazioni e senza scampo.

Se vuoi ricominciare l'avventura da capo, devi ripartire dall'inizio.

144

— No, non ci sto. La sola alternativa, amministratore — conclude Fara beffardo — è di fare un Consiglio di Fiduciari, a meno che, naturalmente, le vostre ambizioni...

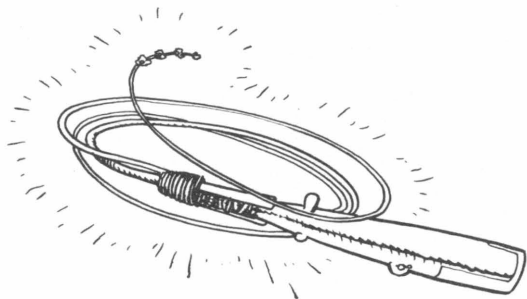
Comprendi al volo il suo messaggio. Hai capito di averli tutti contro e di non essere in grado di dividerli. Riporta al valore che aveva all'inizio il tuo punteggio di POTERE.

Se hai AMBIZIONE leggi la nota **310**, altrimenti vai alla nota **110**.

145

Il tuo fisico regge anche alla tremenda prova della frusta neuronica e Jerril si rende conto che è inutile continuare: cosí non riuscirà certo a strapparti una conferma della tua deposizione, ma al massimo potrà ucciderti. Aumenta di tre unità i tuoi punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*.

Jerril si asciuga allora il sudore dal volto e se ne

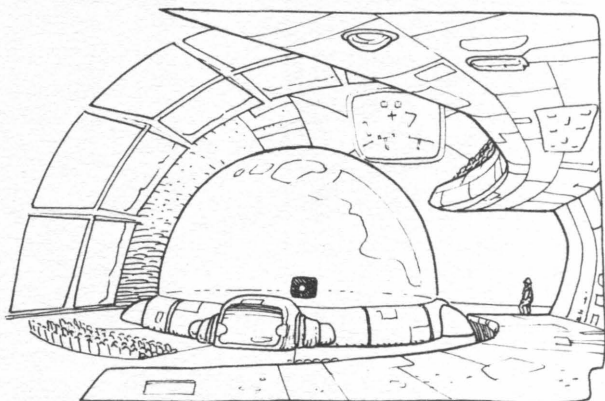
va senza una parola, con un'espressione carica di disprezzo, alla nota **35**.

146

Sei riuscito a convincere i comandanti della guardia della sicurezza usando un basso stratagemma: hai mormorato con un'espressione compunta e asciugandoti una lacrima tirata fuori per l'occasione alcune parole che - a sentir te - sono attribuibili a Hari Seldon in persona: «Beati i popoli che non hanno bisogno di eroi!»

Improvvisamente convinti della tua buona fede e della necessità psicostorica di lottare per una giusta causa, i capi della guardia della sicurezza si recano ad eseguire i tuoi ordini alla nota **95**, mentre tu aumenti a buon diritto di quattro unità i tuoi punti di POTERE.

147

Non sai spiegare tu stesso le ragioni della tua decisione repentina, ti sembra quasi che si tratti di una spinta interiore, non guidata da te: mentre incominci a parlare già te ne sei pentito, ma alla fine provi

soltanto un senso di fastidio verso il giovane e il desiderio di concludere quanto prima il colloquio alla nota **258**.

148

Realizzi la Volta cosí come ti è stato chiesto da Hari Seldon. Aggiungi due unità ai tuoi punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*.

Purtroppo, non puoi portargli la notizia di aver completato l'opera in tempi brevi, perché non avrai piú occasione di rivedere il tuo Maestro da vivo.

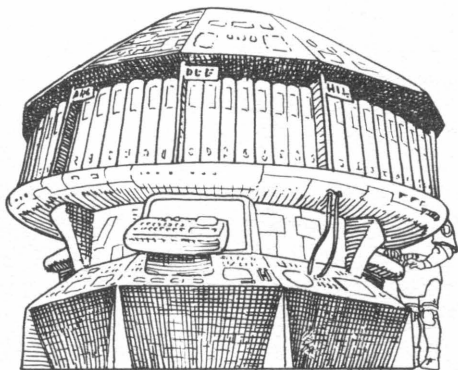
I funerali di Seldon sono una cerimonia di grande effetto. Tutta la popolazione del pianeta si è recata piangente a rendere omaggio allo scomparso. Il corteo si muove lentamente fino al cimitero dove la bara viene sepolta sotto un'enorme lapide di marmo bianco importata da Siwenna, sulla quale - per volontà del defunto - troneggia una scritta a caratteri cubitali: «Non importa di avere ragione oggi: l'importante è non aver torto domani.»

Meditando su questa massima procedi alla nota

33, a meno che tu non abbia AMBIZIONE, nel qual caso, se vuoi, puoi anche recarti alla nota **12**.

149

Ti è fin troppo evidente che il Consiglio dei Fiduciari non avrà nemmeno preso in considerazione l'idea proposta da Holk, poiché pensa che tutte le menti distolte dal lavoro dell'*Enciclopedia* siano sprecate. Se vuoi aiutare questo giovane devi intervenire di persona, anche se a te fa capo la responsabilità amministrativa della città e non quella scientifica.

Ti fai raccontare maggiori dettagli **(280)** o prendi una decisione subito **(197)**?

150

Ritorni immediatamente sui tuoi passi e ti ripresenti a Hari Seldon. Reagisci violentemente alla separazione dei compiti assegnata dal Maestro, attaccando apertamente questa scelta e facendo notare come l'inesperienza in campo scientifico di Gaal, unitosi al

Progetto soltanto da pochissimo tempo, potrebbe causare gravi danni e nuocere all'ordinato sviluppo di questa titanica impresa.
Vai alla nota **68**.

151

Nonostante il senso di malessere che ti coglie sempre piú spesso, sei ancora attivo e presente ogni giorno sul lavoro. Seduto dietro alla tua scrivania ti rendi conto però che cosí non può piú durare molto a lungo alla tua età.
Vai alla nota **265**.

152

Mentre il giovane se ne va al colmo della gioia per essere stato ammesso nella scuola piú selettiva di Terminus, ti accorgi che ha dimenticato sulla scrivania il suo tesserino personale. Chiami un tuo assistente per farglielo recapitare e guardi distrattamente il nome stampato a rilievo sulla minuscola e lucida tessera di plastica nella quale i dati sono memorizzati e riletti mediante l'impiego di una speciale testina con un laser di bassa potenza.

Il giovane ha un nome che diventerà assai celebre nella storia della Fondazione: si tratta infatti di Salvor Hardin, ed è un tuo merito averne riconosciuto cosí precocemente il talento.
Prosegui alla nota **75**, dopo aver aggiunto tre punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*.

153

La guardia della sicurezza è passata ormai definitivamente dalla parte dei "mitici". Sei praticamente

prigioniero nel tuo studio all'interno del palazzo dell'amministrazione.

Formalmente ti trattano con tutti gli onori, ma in realtà per te è peggio di una tortura: assisti allo sgretolamento dell'Enciclopedia e di tutto quello che insieme ad Hari Seldon e Gaal Dornick avevate costruito in dozzine di anni di lavoro. Dalle tue finestre senti ogni giorno maree di gente inneggiare alla libertà, all'ignoranza e alla nuova barbarie.

È una situazione che ti getta nell'angoscia piú cupa: se possiedi SALUTE e almeno dieci punti di DENARO prosegui alla nota **261**, altrimenti recati alla nota **208**.

154

"È difficile nascondere un'azione, quando gli occhi e la mente che indagano sono abbastanza acuti" ti viene da pensare, dopo un attento esame delle alternative che si prospettano davanti a te.

Per il momento ritieni perciò opportuno rinfoderare la tua sete di potere: annota una 'V' sul *Diario di Gioco* e attendi per vedere che piega prenderanno gli eventi.

Vai alla nota **106**.

155

Preso dal punto di vista psicostorico, il problema non è poi tanto difficile: Hari Seldon diede vita alla Fondazione con lo scopo di pubblicare una grande *Enciclopedia*. Per raccogliere gli studiosi adatti creò su Trantor una condizione di rottura, che impose di fatto una scelta obbligata alle persone necessarie all'avvio del Progetto.

Tu devi fare altrettanto. Poiché gli unici studiosi

che avrebbero la capacità di insegnare a livello universitario si trovano tra gli Enciclopedisti, dovrai cercare di farne passare un nucleo sufficiente all'interno delle nuove strutture universitarie, a costo di creare un profondo conflitto su Terminus.

Se hai INTELLIGENZA vai alla nota **119**, altrimenti alla nota **78**.

156

I tuoi aiutanti ti riferiscono che ci sono alcune difficoltà, perché gli uomini si lamentano per il carico di lavoro eccessivo e non vogliono piú continuare con questi ritmi massacranti.

Se hai TALENTO vai alla nota **235**, altrimenti alla nota **109**.

157

Purtroppo un errore nel calcolo delle coordinate necessarie per il Balzo nell'iperspazio ti porta alla rovina. Per quanto la probabilità sia bassissima, a causa del principio di indeterminazione non è mai possibile conoscere con esattezza assoluta la posizione di arrivo, e sussiste sempre il rischio di riapparire nella realtà dello spazio-tempo in collisione con un'altra astronave o con meteoriti o altro materiale non riportato sulle carte standard. Gli ingegneri della navigazione intergalattica valutano che la probabilità di un evento di questo tipo sia inferiore a uno su un miliardo.

Purtroppo, però, la sorte non ti è favorevole, come vedrai alla nota **16**.

158

Di ritorno dalla tristissima cerimonia del funerale di

Gaal, dopo aver visto atomizzare in un lampo di luce giallognola i resti del corpo dell'amico, hai preso la tua decisione. Verrà creato un Consiglio dei Fiduciari del Comitato per l'Enciclopedia.
In qualità di suprema autorità amministrativa, fai conoscere alla popolazione la costituzione di questo nuovo organo con un comunicato olovisivo in mondovisione. Aumenta di due unità i tuoi punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*.
Il giorno successivo riunisci tutti gli Enciclopedisti di una certa importanza alla nota **110**.

159

— Non riesco a trovare una soluzione plausibile, Gaal — concludi sempre piú preoccupato. — Sappi comunque che io sono decisamente a favore di coltivare gli studi di psicostoria su Terminus.
La tua risoluzione convince anche Gaal Dornick, ma, una volta presa la decisione, si presenta una sorpresa inaspettata alla nota numero **7**.

160

— Chimica, mineralogia, sociologia, economia e, naturalmente, un minimo di psicostoria — risponde il giovane.
— Con quale insegnante? — chiedi mostrando chiaramente di essere interessato all'ultima materia citata.
— Con Worimar Bellow, un discepolo di Bor Alurin — ti risponde un po' stupito dalla tua domanda, perché il professor Bellow è l'unico che insegni ancora psicostoria in tutta la città di Terminus.
Pensi tristemente che all'epoca della tua gioventú - quando lavoravi come stretto collaboratore di Sel-

don - conoscevi da solo piú psicostoria di quanta oggi sia nota su tutto il pianeta; d'altra parte fino a quando si affideranno i migliori giovani di Terminus nelle mani di insegnanti poco capaci, che la psicostoria l'hanno imparata per sentito dire e non hanno mai scoperto un nuovo teorema in vita loro, sarà difficile ottenere di piú.

Con questi tristi pensieri vai alla nota **72**.

161

Prima che Hari Seldon possa chiamare aiuto, gli sei addosso con un balzo. Pur essendo anziano e malato, si difende con sorprendente agilità e vigore. Sei costretto perciò a stenderlo con un pugno, ma il suo cuore non regge e cade semisvenuto.

È inutile che ora ti affretti a chiamare le guardie della Commissione per la Sicurezza Pubblica per farti aiutare a trasportare Seldon all'ospedale di Trantor: il Maestro morirà durante il trasporto, senza aver ripreso conoscenza.

Hai ucciso Hari Seldon con le tue mani! Grava su di te la responsabilità di aver fatto fallire il piú ambizioso piano nella storia dell'universo. Con questi precedenti, si può scusarti se non ti senti la forza di ricominciare da capo.

162

Decidi di saggiare la resistenza della superficie del pianeta facendo uso della pala ipermeccanica che hai portato con te sull'astronave alla nota **3**.

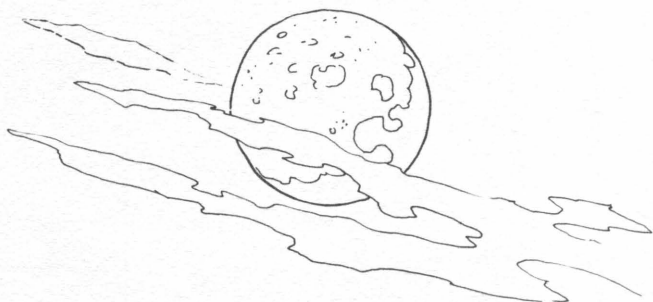
163

Proprio grazie all'esito della missione su Pleuma e

Prima che Hari Seldon possa chiamare aiuto, gli sei addosso con un balzo. (161)

al dettagliato rapporto scritto dal tuo uomo di fiducia, riesci a intuire le bellicose intenzioni del sottoprefetto Anselm Haut Rodric. È un uomo assetato di potere, che cerca di allearsi ai potenti per opprimere i meno forti: insomma, un nemico pericoloso per la Fondazione che bisognerà sicuramente affrontare, viste le sue mire ormai dichiarate su Terminus.

In cuor tuo per la prima volta benedici i due incrociatori imperiali che al largo di Terminus formano per ora un potente mezzo di dissuasione per i tipi come Rodric.

Procedi alla nota **57**.

164

Da Daribow il tuo viaggio continua in maniera piú avventurosa. Devi noleggiare un piccolissimo aerotaxi personale per raggiungere un pianetino sperduto, l'unico mondo ruotante intorno a un pallido sole.

La posizione di Terminus ti sembra molto eccentrica visto il ruolo che è destinato ad assumere nella storia della Galassia. Povero di risorse naturali e mai colonizzato nei primi cinque secoli seguiti alla sua scoperta, Terminus ha ricevuto la visita di una

missione scientifica una cinquantina di anni prima del tuo sbarco. I resti del campo di atterraggio della spedizione costituiscono il tuo unico riferimento su un pianeta del quale la cartografia esistente è molto imprecisa.

L'atterraggio, comunque, è perfetto e non ti fa rimpiangere di non aver volato su una grande astronave iperspaziale di linea.

Prosegui la lettura con la nota **252**.

165

Riguardi un'ultima volta il curriculum sullo schermo del tuo terminale, poi alzi nuovamente gli occhi. Resti perplesso: non sai deciderti sulla sorte di questo giovane.

Se desideri dargli fiducia vai alla nota **244**. Se invece non ritieni di affidare a lui l'ultimo posto disponibile alla Scuola Normale Superiore di Terminus, anche perché devi ancora incontrare altri candidati molto promettenti, vai alla nota **88**.

166

Hari Seldon si presta sempre piú raramente ad apparire in pubblico. Non frequenta nemmeno piú il Palazzo dell'Enciclopedia, dove sono al lavoro gli scienziati incaricati di conservare il sapere umano dal periodo di barbarie che – secondo i suoi calcoli psicostorici – si sta ineluttabilmente avvicinando.

Nella conferenza di insediamento Seldon aveva trasmesso a tutti gli uomini coinvolti nel Progetto le proprie certezze, esprimendosi con parole accorate e profetiche. Ne ricordi ancora il suono: «La distruzione della grande architettura sociale dell'Impero porterà alla dispersione in miliardi di sfaccettature

della conoscenza accumulata in tanti millenni di progresso. La somma delle conoscenze umane, suddivisa in una miriade di individui con sempre piú scarse possibilità di intercomunicazione, andrà dispersa attraverso le generazioni e non potrà piú venire ricomposta. Per questo motivo il compito titanico di radunare l'immensa mole dello scibile in un'enorme opera, da distribuire poi in copia in ogni angolo della Galassia, si configura come il piú disinteressato servizio per le generazioni che verranno e per l'avvenire del genere umano...»

Nessuno tra coloro che hanno ascoltato dalla viva voce del Maestro questa profezia potrà mai metterne in dubbio la verità.

Prosegui alla nota **124**.

167

Il rifiuto dell'Enciclopedista cui hai offerto la carica di successore di Gaal Dornick a capo del gruppo di studiosi su Terminus ti ha convinto che questo tipo di soluzione non può andar bene e che soltanto tu puoi prendere ormai in mano le redini della vicenda.

"Il piú stupido degli uomini è colui che non si rende conto di essere saggio" mediti tra te, convinto che saranno i fatti a darti ragione.

Rinfrancato dalla tua decisione, aggiungi tre punti di DENARO sul *Diario di Gioco* e prosegui alla nota **310**.

168

Su Terminus sono trascorsi ormai parecchi anni: si tratta di anni intergalattici standard, naturalmente, perché il periodo di rivoluzione del pianeta è alquanto diverso da quello di Trantor e - per consolidata abitudine - si è soliti misurare i tempi in anni standard, aggiustando di anno in anno per quanto necessario le date di inizio delle stagioni.

Nella tua attività di amministratore della città ti è capitato spesso di partecipare a cerimonie di premiazione di giovani che si sono distinti nel corso dei loro studi. Spesso questi ragazzi ti chiedono un aiuto nell'indirizzare la loro carriera, cosa che fai con autentico piacere se ti sembra si tratti di giovani che valgono veramente. Un motto che ami ripetere - anche tu ormai stai invecchiando - riguarda la tua capacità di accorgerti se un ragazzo ha stoffa o no semplicemente osservandolo con attenzione mentre dalla porta del tuo studio si avvicina alla scrivania.

Un giorno il caso ti fa incontrare un ragazzo un po' particolare alla nota **130**.

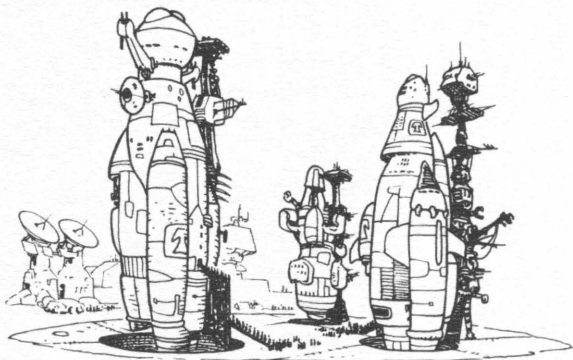
169

Il comandante dello spazioporto ti ha ordinato di scendere dalla nave per un'ispezione. Il messaggio è già abbastanza preoccupante, ma all'apertura del portello ti rendi conto che si tratta di una scusa per trarti in arresto. Chi sarà stato a tradirti?

Al processo, istruito d'urgenza in un'aula segreta del Palazzo Imperiale di Trantor, il vecchio giudice

Dorwin, autorevole membro della Commissione per la Sicurezza Pubblica e - pare - imparentato con i Divarts, chiama a deporre il teste che ha messo in allarme la guardia imperiale.

Dal banco degli imputati ti volti con un'espressione di curiosità mista a disprezzo per vedere a chi devi questo scacco, che ti costringe ad azzerare subito i tuoi punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*. Con tua enorme meraviglia, un volto ben noto si fa avanti alla nota **4**.

170

Pirenne è un uomo molto metodico, perfino pignolo, che lavora da molti anni nell'*Enciclopedia* e ne conosce ogni risvolto. Proprio per questo ti stupisce, quando risponde:

— Io non posso accettare la nomina. Conosco troppo bene il lavoro dell'*Enciclopedia* per non comprendere che si tratta di un grande sforzo di gruppo, che avrà successo soltanto se ci sentiremo tutti protagonisti allo stesso grado. La conduzione di Dornick era piú che altro una forma per tramandare tra di noi la presenza di Hari Seldon, ma ormai

abbiamo fatto abbastanza strada e sono certo che potremo camminare con le nostre gambe.

Per ascoltare la proposta di Pirenne recati subito alla nota **142**.

171

Durante i mesi di preparazione al grande esodo non sei riuscito a riposare in media piú di due ore per notte: adesso che la fatidica data è ormai vicinissima sei costretto a saltare completamente il sonno, visto l'enorme numero di attività che vuoi seguire personalmente.

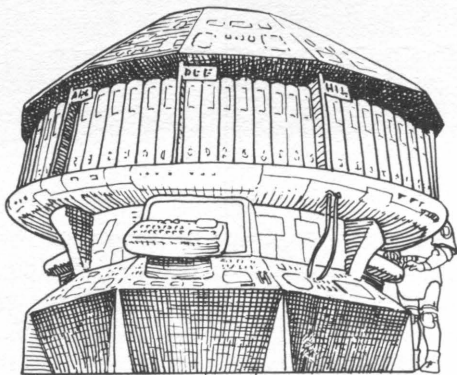
Non puoi dire di non essertela cercata: resti stroncato al tuo tavolo di lavoro proprio poche ore prima della partenza per Terminus della popolazione destinata a costituire la Fondazione Enciclopedica Numero Uno.

Devi assolutamente ricominciare questa avventura da capo.

172

Naturalmente, per dare credito alla tua copertura, ti hanno fornito di soldi a sufficienza per sembrare un ricco mercante in viaggio nella Periferia della Galassia: aggiungi cinque unità ai tuoi punti di DENARO sul *Diario di Gioco*.

In realtà lo scopo della tua missione consiste nel prendere quante piú informazioni è possibile su usi, costumi e tradizioni del popolo di Anacreon. Non è un caso perciò che - nonostante la palese delusione dei mercanti con cui avevi intavolato estenuanti trattative - alla fine della missione tu non abbia stretto neanche un singolo rapporto commerciale.

Prendi la via del ritorno alla nota **328**.

173

Gaal si difende davanti ai giudici affermando che sono ormai anni che non si occupa minimamente di psicostoria: il suo unico compito è infatti quello di sovrintendere e coordinare la raccolta del materiale necessario per l'*Enciclopedia*. Ammette senza difficoltà che in questo suo ruolo ha responsabilità completa anche sulla Biblioteca, per la quale dispone di un permesso di accesso illimitato: tuttavia nega risolutamente di aver in qualsiasi modo sottratto del materiale di studio, e men che meno in un campo vitale come la psicostoria. Le registrazioni del computer addetto al controllo della Biblioteca gli danno piena ragione e confermano la sua testimonianza.

La diatriba tra voi due, che agli occhi di molti rappresentate i successori piú diretti del venerato Maestro, assume toni concitati ed incide profondamente sul morale della giovane Fondazione.

Il processo non è ancora terminato e i giudici non hanno ancora emesso una sentenza quando un gruppo di studiosi, tra i piú giovani e brillanti, si ribella alla nota **70**.

174

Dopo qualche attimo di tentennamento, hai preso la tua decisione. Ti rimetti alla tastiera e correggi la rotta secondo il suggerimento del vecchio: in effetti il Balzo risulta buono.

Il problema è che siete finiti su una rotta militare riservata, che il vecchio usava all'epoca del contrabbando dell'acquavite di Pleuma.

Prosegui alla nota **102**.

175

Gaal Dornick ha parlato tutto d'un fiato e finalmente tace. Dopo aver completato il racconto dell'incredibile giornata trascorsa con Seldon, gravida di fatti destinati a incidere in maniera indelebile sullo sviluppo della storia del Progetto, Gaal si lascia cadere nella poltrona, prendendosi la testa tra le mani. È stanco e teso: osservi un lieve tremito nervoso nelle sue mani e il principio di un tic all'occhio sinistro.

— E adesso, cosa accadrà?

Anche tu sei molto pensieroso. La successione degli eventi, ma ancor piú quell'ultimo brandello di conversazione, quasi una confessione da parte del Maestro, ti ha turbato e ti dà molto da pensare.

Guardi quel giovanotto neanche venticinquenne con una punta di invidia. In fondo, fino al suo recentissimo arrivo su Trantor, eri tu il braccio destro di Seldon, anche se non ne avevi mai ricevuto un'investitura propriamente ufficiale. Sono già sei anni che ti occupi del Progetto, hai dedicato tutte le tue energie a quel lavoro che hai visto nascere e muovere i primi passi.

Parecchi sentimenti si agitano contemporaneamente dentro di te e non sei in grado di rispondere a Gaal cosí su due piedi.

Se hai AMBIZIONE oppure se il tuo punteggio di DENARO è maggiore di zero, vai alla nota **231**; se non sussiste nessuna di queste due condizioni leggi la nota **106**.

176

— Animali su Terminus non ne sono mai esistiti, ad eccezione delle poche specie domestiche importate durante l'esodo. Uomini, non credo se ne troverebbero in questo posto, con le case comode che abbiamo costruito apposta per loro. Andiamo, lavorate! — concludi senza ulteriori spiegazioni, gettando da parte con disprezzo il termorivelatore.

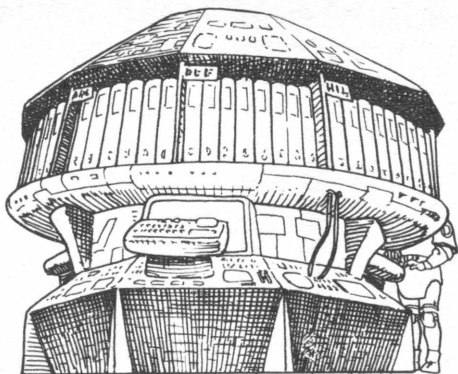
Aggiungi un punto di POTERE sul *Diario di Gioco* e prosegui alla nota **319**, mentre gli uomini ti guardano ancora perplessi.

177

Seldon approva il tuo comportamento e anche l'ipotesi di piano di massima che hai elaborato durante il viaggio di ritorno. Ti preoccupi un po' per la sua salute: lo hai trovato stanco e malato. Nemmeno i suoi limpidi occhi azzurri sono quelli di una volta.

— I medici non mi danno ancora piú di due anni di vita — ti confessa tristemente. — Vi seguirò tuttavia nell'esodo su Terminus, per indirizzarvi sull'"unica strada".

Seldon aggiunge che sarà bene non fidarsi dei vicini di Anacreon, e cercare di evitare in qualsiasi modo i contatti con quel mondo.

Vai alla nota **246**.

178

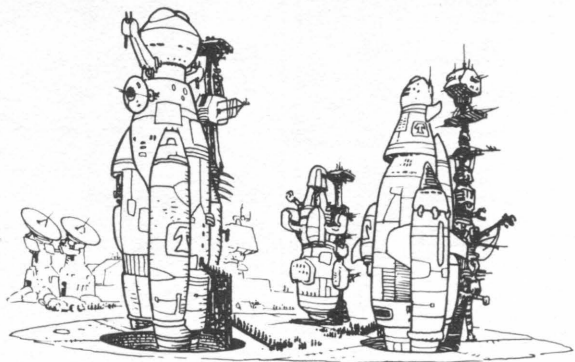
La scomparsa prematura di Gaal Dornick ti rende molto triste, anche perché è motivo di riflessione sulla tua vita e sul tuo ruolo all'interno del Progetto Seldon. Durante la triste notte di veglia alla salma di Gaal continui a ripensare alle sue ultime parole e - nonostante la sensazione di sacrilegio che ti assale al solo pensiero - indugi sempre piú nel chiederti se l'*Enciclopedia* serve davvero a qualcosa. Certamente sai che il tuo ruolo pubblico non ti permette di esprimere questi dubbi a nessun'altra persona, e ciò ti rende ancora piú indeciso.

Prosegui alla nota **293**.

179

È abbastanza chiaro che le giovani generazioni di Terminus non ti vogliono piú tra i piedi e che si sono dimenticate di quanto hai fatto per la Fondazione in anni ormai passati da un pezzo.

Ti arrendi al volere della maggioranza e passi la

mano (**240**) oppure resisti per mantenere i tuoi privilegi (**122**)? Per scegliere la seconda alternativa devi possedere almeno quattordici punti di POTERE.

180

La tua missione su Anacreon incomincia una mattina molto prima dell'alba, nell'hangar numero sei dello spazioporto di Terminus, dove contempli con soddisfazione la tua astronave appena uscita dai cantieri. Un vecchio con la faccia raggrinzita dalle rughe, probabilmente un capitano di astronavi in pensione, si avvicina apostrofandoti amichevolmente: — Per quale rotta sei in partenza?

— Non ho ancora deciso, devo prima consultare il bollettino galattico e caricare le stive — rispondi sovrappensiero, mentendo, perché l'obiettivo della tua missione ti è ben chiaro ma deve restare segreto, mentre fissi il tabellone luminoso che sembra sospeso nel nulla nell'immensità dell'hangar.

È l'ora della trasmissione giornaliera del bollettino commerciale, politico ed economico che rappresenta una fonte di informazioni indispensabile per qualunque navigatore galattico. Tutte le astronavi

sono equipaggiate in modo da riceverlo su un piccolo monitor collegato con il computer di bordo.

Ti affretti a salire nella cabina di comando della tua nave, senza tradire la leggera emozione che ti sta prendendo. Sta a te decidere come proseguire, dopo aver letto le notizie riportate alla nota **47**.

181

Nel suo discorso davanti ai cinquanta matematici del Progetto, Seldon è stato chiaro: Gaal è deputato ad essere il suo successore nel campo scientifico, mentre tu sei il responsabile dell'organizzazione che deve portare avanti negli anni il Progetto. In questo ruolo Seldon ti ha dato il compito di preparare il trasferimento su Terminus di circa centomila persone. Organizzare tutto ciò in pochi mesi non è un'impresa di poco conto, e metterà a dura prova le tue capacità.

Leggi la nota **38**.

182

Le leggi della psicostoria sono di natura statistica e si annullano se le azioni degli individui non sono lasciate al caso: per questa ragione Seldon ha voluto mantenere tutta la Fondazione all'oscuro dello svolgimento del Progetto e non ha incluso psicostorici nella popolazione iniziale di Terminus. Queste considerazioni ti aiutano poco, ma sono le uniche cui riesci a giungere con i tuoi modesti ricordi di psicostoria.

Devi dare una risposta a Muller Holk: se ritieni opportuno aderire alla sua proposta vai alla nota **193**; se invece credi di doverti opporre fermamente alla fondazione della nuova Università di Terminus leggi la nota **53**.

183

Se hai INTUIZIONE e almeno sette punti di DENARO inizi subito ad indagare nella direzione giusta, raggiungendo un risultato molto interessante alla nota **238**; in caso contrario non cavi un ragno dal buco e prosegui alla nota **347**.

184

Seldon ti guarda con espressione interrogativa e tace.

Se ti senti convinto dalle parole del Maestro, rinfodera il tuo risentimento alla nota **212**, altrimenti non darti per vinto e ribatti con enfasi alla nota **140**. Per quest'ultima scelta, però, devi possedere almeno dodici punti di POTERE.

185

I ribelli invocano l'intervento di Smyrno, uno dei piú pericolosi sistemi vicini alla Fondazione, che è ben lieto di avere un pretesto per venire a prendere possesso di Terminus.

Le forze armate smyrniane vincono facilmente la resistenza dei tuoi fedeli: sei destituito e messo in prigione alla nota **307**, dopo aver riportato ai valori iniziali i tuoi punti di POTERE sul *Diario di Gioco*.

186

Sei finito in prigione su Anacreon per non aver voluto rivelare alcuni dettagli del Progetto Seldon, e in particolare la motivazione del trasferimento previsto sul pianeta Terminus. Il tempo passa e dalla tua cel-

la sorvegliata giorno e notte non riesci a metterti in contatto con Trantor tramite il minuscolo trasmettitore-ricevitore a ultraonde.

I preparativi per l'insediamento ristagnano. Insospettito per la mancanza di un tuo rapporto, Seldon manda Gaal Dornick a vedere di persona cosa sta succedendo. Per combinazione, l'astronave di linea fa scalo su Anacreon, ed è lí che Gaal incomincia a raccogliere notizie alla nota **45**.

187

Lors Avakim, l'avvocato di fiducia del gruppo di seguaci di Hari Seldon, ti guarda perplesso dall'alto della sua statura non comune. La sua faccia asciutta e solcata da linee verticali sembra incapace di sorridere quando prende la parola per dire:

— Nemmeno io vorrei arrendermi e darei qualsiasi cosa per far aumentare le probabilità di successo del Progetto, ma non so proprio da che parte incominciare.

— C'è poco da discutere — rispondi. — Organizzare in sei mesi il trasporto di oltre ventimila famiglie, per un totale esattamente di 98 573 persone è materialmente impossibile. Accettare le loro condizioni significa in realtà una resa.

— Seldon non si è mai arreso, finora, nonostante le difficoltà che il regime gli ha sempre messo davanti in questi anni — ribatte Avakim poco convinto.

— Sí, è vero, ma in questo caso è diverso. Bisogna fare qualcosa e farlo subito. Potremmo per esempio fomentare un'insurrezione su Synnax, l'unico mondo che ruota intorno a una stella ai margini della Corrente Azzurra, onde distrarre parte delle forze imperiali... oppure forse sabotare una centrale atomica in Gamma Andromeda...

— O comunque effettuare qualche manovra di destabilizzazione del potere centrale... — interviene un altro tra i presenti.

Se hai AMBIZIONE, INIZIATIVA e FORZA vai alla nota **320**; se possiedi due qualsiasi di queste tre doti leggi la nota **284**; se ne possiedi solo una vai alla nota **126**; in caso contrario ritirati alla nota **25**.

188

Il problema di formare o meno nuovi ricercatori che abbraccino gli studi di psicostoria sulla Fondazione viene dibattuto a lungo tra te e Gaal. Alla fine restate entrambi nel dubbio e sembra che tutta la discussione non sia servita a niente.

Se hai INTUIZIONE vai alla nota **294**, altrimenti alla nota **103**.

189

Il tuo potere su Terminus è aumentato (aggiungi tre punti di POTERE sul *Diario di Gioco*) da quando hai sedato l'insurrezione dei "mitici", ma nella riunione con gli esperti del neocostituito Istituto di demografia dell'Università di Terminus ti viene presentato il prezzo della tua vittoria: dopo aver esiliato un gran numero di giovani in età universitaria, i rimanenti sono cosí pochi da non poter garantire la concentrazione sufficiente per far sí che la prima legge della psicostoria sia valida.

In altre parole, le previsioni del Progetto Seldon sono destinate inesorabilmente a cadere perché a causa della tua poco accorta manovra il campione su cui si opera si è ristretto al di sotto della soglia della sufficienza.

Sconvolto da questa notizia, leggi la nota **297**.

190

— Andrà certamente tutto secondo i piani di Seldon, come sempre — rispondi con una punta di amarezza, ma in cuor tuo hai già preso una decisione. Con una scusa ti allontani da Gaal ed esci di corsa dal complesso universitario. Non sai nemmeno tu quale forza ti stia guidando, ma incominci ad avere ben chiara dentro di te l'enormità dell'azione che stai per compiere.

In tutti i grandi piani c'è bisogno di un traditore, mediti tristemente, e questo ormai ti è chiaro essere il tuo ruolo. Per evitare l'esilio e per dare al Maestro un'occasione di accelerare il compimento della sua opera bisogna sapersi sacrificare: quel giovanotto inesperto di Gaal non potrà mai capirlo, ma a te in questo momento è chiara la necessità che - con l'impellenza della psicostoria - ti chiama a compiere l'estremo sacrificio: tradire il Maestro e denunciare i retroscena del suo Progetto ai suoi nemici.

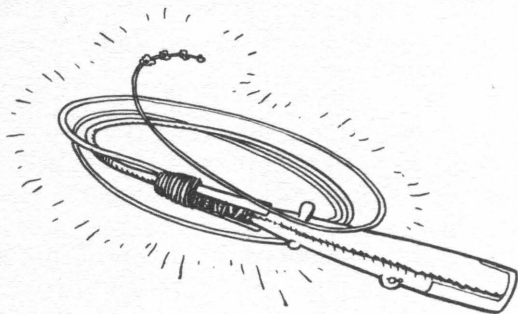
— Al palazzo della Commissione per la Sicurezza Pubblica — hai detto in fretta al tassista, senza guardarlo negli occhi, non appena salito nel piccolo aerotaxi.

Affrettare gli eventi per scatenare la rivoluzione su Trantor e salvare Seldon dall'umiliazione dell'esilio su Terminus: seduto sul sedile posteriore del taxi pensi intensamente a questo mentre il cuore ti batte forte, sempre piú forte. Se hai SALUTE vai alla nota **14**, altrimenti alla nota **77**.

191

Non rispondi alla domanda di Jerril e non confermi la deposizione già registrata nella quale hai tradito il tuo Maestro.

Furente, l'agente della Commissione per la Sicurezza Pubblica si scaglia contro di te brandendo la frusta neuronica. Ti copri gli occhi con le mani e - nonostante il dolore lancinante - non cedi.

Se hai SALUTE prosegui con la nota **145**, altrimenti leggi la conclusione alla nota **79**.

192

Il Gaal che ti ha accolto sulla porta dello studio è un uomo stanco e malato, che dimostra molti piú anni della sua età anagrafica. Ti è quasi coetaneo, per la verità ha qualche anno meno di te, ma negli ultimi mesi una grave malattia della quale non avevi avuto notizia lo ha minato profondamente nel fisico. Ti sei accorto che è proprio mal ridotto.

Gaal interrompe le tue manifestazioni di rammarico per la sua situazione fisica e ti parla con voce affaticata:

— Ascoltami con attenzione, ti prego, non ho piú molto tempo davanti a me. Ti consegno questi miei scritti di gioventú, sono le testimonianze piú dirette degli ultimi anni di Hari Seldon. Io so che tu come me devi molto al nostro grande Maestro: conserva questi documenti e fa anche in modo che vengano

inseriti al momento giusto nei volumi dell'*Enciclopedia*.

— Non ne hai mai fatto cenno ai tuoi collaboratori?

— No — risponde Gaal inarcando le sopracciglia — per una questione di pudore. Ma ora il tempo stringe. A proposito, devo chiederti un altro piacere, ancora piú importante...

Mentre la voce di Gaal Dornick si affievolisce, ti rechi alla nota **234** per conoscere le sue ultime volontà.

193

In una memorabile seduta con gli Enciclopedisti hai esposto loro quelle che secondo te sono motivazioni inevitabili per la fondazione di un'Università indipendente su Terminus. La loro resistenza a questo progetto è durissima e ti rendi conto di esserteli inimicati per sempre. Nel momento di massima tensione, però, mentre Pirenne e Fulman si stanno scagliando addosso a te dandoti dell'irresponsabile "deviatore" dai sentieri del Progetto Seldon, senti con chiarezza che la spinta psicostorica è con te e non con loro.

Se hai FORZA e COMPETENZA riesci nel tuo intento alla nota **89**, se possiedi una sola di queste doti ci sono delle difficoltà, che conoscerai alla nota **226**, se ti mancano entrambe l'opinione del Consiglio ha la meglio alla nota **315**.

194

— Ci sono! È stato Alurin, prima di morire — esclami davanti a Gaal esterrefatto. Discutete a lungo e concitatamente le possibili cause della scompar-

sa di tutti i testi di psicostoria dalla Biblioteca Centrale di Terminus.

Si fanno strada alla fine due possibili spiegazioni: la volontà di Seldon oppure la mano della misteriosa Seconda Fondazione. Se propendi per la prima possibilità vai alla nota **321**, se temi la seconda eventualità vai alla nota **54**.

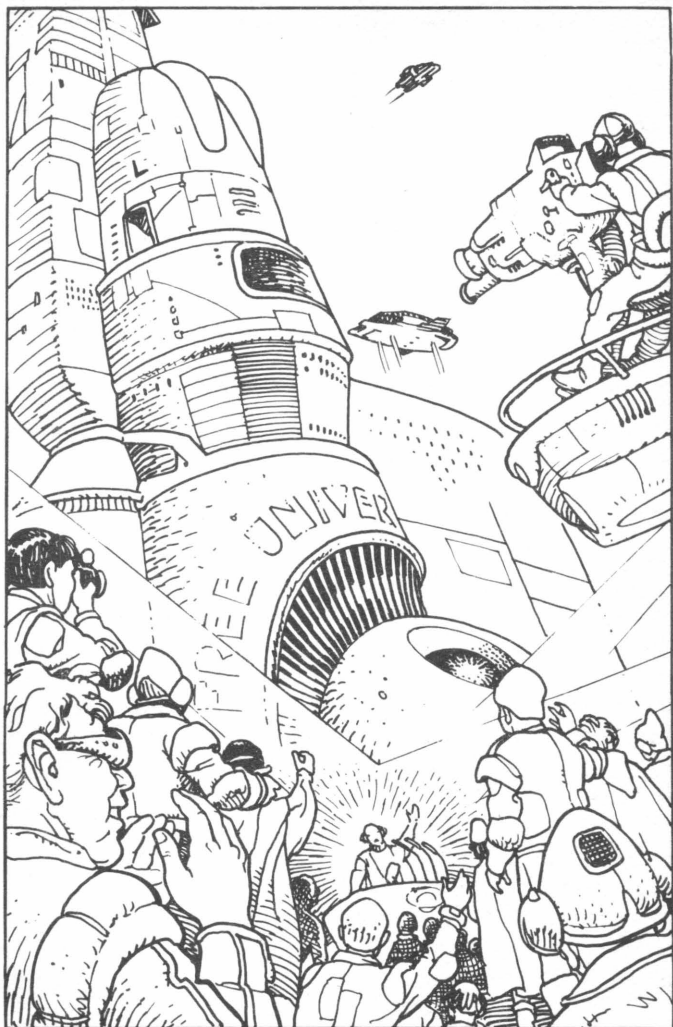
195

Continui a lavorare con impegno per rendere piú vivibile la città di Terminus: non si tratta di un'impresa facile per un pianeta poverissimo, che vive con le sovvenzioni dell'Imperatore ed è costretto ad importare tutte le materie prime, compresi l'acciaio e l'alluminio, seguendo complicati iter burocratici che comportano la consegna della merce presso un asteroide sulla rotta, giacché è vietato a chiunque di sbarcare allo spazioporto di Terminus.

Il tuo cruccio sta però nel fatto che sei del tutto all'oscuro di come evolve la situazione politica dei pianeti vicini, perché sei completamente tagliato fuori dal flusso di notizie del settore della Galassia di cui fai parte.

Prosegui la lettura alla nota **248**.

196

La Libera Università di Terminus è stata fondata con una celebrazione solenne, alla quale hanno partecipato i delegati di tutte le strutture scientifiche dei mondi vicini. È intervenuto anche il rappresentante imperiale, riconoscibile, oltre che per le effigi, per la strana lucentezza del suo abito, tessuto con una plastica al silicene in grado di fornire un orientamento artificiale alla disposizione molecolare.

È intervenuto anche il rappresentante imperiale, riconoscibile, oltre che per le effigi, per la strana lucentezza del suo abito... (196)

Hai vissuto questa indimenticabile giornata come un tuo grande risultato personale, che ha aumentato di quattro unità i tuoi punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*. Prosegui alla nota **273**.

197

Quando, nel tentativo di chiarire meglio il proprio pensiero, Muller Holk riprende: — La sintesi del calcolo di *n*-variabili e di *n*-geometrie dimensionali è la base... — lo interrompi con un gesto della mano e lo congedi, chiedendo due giorni di tempo per riflettere sulla sua proposta.

Se hai INIZIATIVA oppure INTELLIGENZA vai alla nota **289**, altrimenti alla **233**.

198

Se intendi intervenire per soffocare a qualunque costo la rivolta dei "mitici", raduna i comandanti della guardia della sicurezza rimasti ancora a te fedeli alla nota **146**; in caso contrario ti conviene cercare un compromesso, convocando nel tuo studio direttamente il capo dei ribelli alla nota **216**.

199

Giunto vicinissimo alla meta finale, non potrai mai, purtroppo, soddisfare la tua curiosità e vedere come la storia della Fondazione si sia evoluta.

Hai fallito veramente per un pelo il tuo obiettivo: non lasciartelo sfuggire, ricomincia subito da capo.

200

Sei ritornato su Trantor con i libri-film delle realiz-

zazioni ormai effettuate sotto la tua supervisione su Terminus. Hari Seldon, Gaal Dornick e i pochi altri collaboratori piú fidati del Progetto che visionano il materiale sono veramente contenti del tuo operato ed esprimono la loro ammirazione per il lavoro compiuto. Aggiungi subito due unità ai tuoi punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*.

— La fondazione della Fondazione — mormora Seldon quasi tra sé, con gli occhi semichiusi. Poi si rivolge a te, guardandoti bene in faccia, per chiedere: — Ma cosa c'è, non ti senti bene?

Se hai SALUTE vai alla nota **141**, altrimenti alla nota **263**.

201

La curiosità ti ha accecato e hai alzato le mani sul tuo vecchio Maestro riducendolo piuttosto male. Per tua fortuna nessuno è entrato nella cupola panoramica dell'astronave, dove siete ancora soli sotto la pioggia di stelle accelerate dal Balzo nell'iperspazio.

Sconvolto dalla tua brutalità, Seldon non ha la forza di opporsi e ti racconta tutta la storia della Seconda Fondazione. Al sentire le sue parole la tua espressione è improntata soprattutto a una grande meraviglia.

Hai capito tutto, finalmente. Mentre mediti sulla grande rivelazione che hai avuto, Seldon si rialza in piedi e ti porge un oggetto di forma cubica, nero e lucido.

— Tieni, questo è il Primo Radiante, aprilo.

Prendi in mano il cubo alla nota **283**.

202

«Un popolo che non sa imparare dalla propria sto-

ria si condanna a riviverla.» Sono queste le parole che hai sentito mormorare come un'implorazione o una preghiera da Hari Seldon, mentre una lacrima scompariva fugace tra le rughe che segnano i suoi limpidi occhi azzurri.

La grande parata dei pionieri che conclude lo sbarco segna la fine dell'operazione "esodo da Trantor", della quale Seldon ti aveva investito in qualità di responsabile assoluto. Si tratta ora di organizzare l'ordinaria amministrazione nella nuova città: perciò se hai AMBIZIONE e LEALTÀ vai alla nota **225**, se possiedi una sola di queste due doti leggi la nota **256**, in caso contrario recati alla nota **326**.

203

Hari Seldon sta riposando nella sala della cupola panoramica della grande astronave passeggeri. Tiene gli occhi socchiusi e, per via del respiro profondo e regolare, in certi momenti sembra assopito. Poi però si vedono i suoi occhi limpidi e azzurri scintillare nella penombra alla ricerca dell'incomparabile spettacolo degli ammassi stellari che riempiono quella parte della Galassia dalla quale le navi si stanno allontanando sempre di piú.

Come soddisfatto per quella visione, Seldon richiude gli occhi mormorando impercettibilmente qualcosa. Sembra parlare a se stesso: il suo volto si distende e perfino le rughe si spianano.

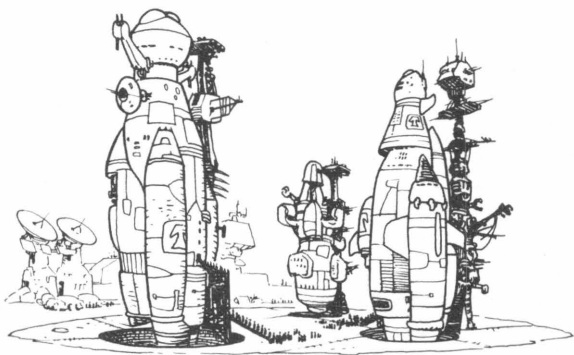
Se hai LEALTÀ e INTELLIGENZA non te la senti di disturbare il Maestro e pensi di accantonare il problema della Seconda Fondazione, che per il momento non è affar tuo, alla nota **221**; in caso contrario attendi che riapra gli occhi avviandoti alla nota **257**.

204

— Vediamo, su Terminus non sono mai state segnalate forme di vita animale — incominci a ragionare ad alta voce — per cui è molto probabile che si tratti di uomini.

Dall'espressione spaventata degli operai capisci che temono si tratti di nemici e intervieni per confortarli: — No, non credo che siano spie, al massimo potrebbe essere qualcuno dei nostri che per qualche ragione è scappato dalla zona di abitazione civile.

Ritieni utile chiamare alcune guardie della sicurezza prima di procedere oltre nell'esplorazione delle strutture da abbattere **(269)**, esorti gli operai ad andare a vedere da soli **(331)**, ti rechi tu stesso davanti a tutti **(298)** oppure ordini di incominciare i lavori e di abbattere quanto necessario senza curarsi di eventuali presenze umane **(319)**? Attenzione, però: per effettuare la seconda scelta, devi possedere almeno nove punti di POTERE.

205

Lo spazioporto di Terminus è stato costruito da te e

dai tuoi tecnici. Non è grande, ma è moderno e ben dotato di apparecchiature di ogni genere. Purtroppo da quando è entrato in esercizio, finiti tutti i collaudi, ha registrato soltanto l'arrivo di astronavi, mai finora una partenza: per questa ragione il programma computerizzato, evidentemente non testato fino in fondo, commette il tragico errore di non sincronizzare il segnale di via libera che si accende sulla plancia della tua astronave con l'apertura della volta metallica che chiude lo spazioporto. Il tuo guscio viene sparato dai motori iperatomici in accensione contro la calotta di metallo ancora chiusa, disintegrandosi nel giro di pochi istanti dopo un impatto di inaudita violenza.

La versione accreditata dell'incidente è che te ne stavi andando per una missione segreta nell'interesse del pianeta e dei suoi abitanti: diventi cosí un eroe nazionale e ottieni, da morto, quei riconoscimenti che avresti desiderato da vivo.

Non è questa comunque la conclusione cui ambivi: puoi provare a ricominciare dall'inizio, su una strada migliore.

206

— Non sparate, non sparate, vi racconterò tutta la verità. Wladimir Malakoff è il mio vero nome, ed è pure vero che di professione sono una spia. Una spia — aggiunge poi con un soffio di voce — del Governatore Reale di Anacreon.

La notizia ti coglie di sorpresa e, sempre mantenendo sotto tiro il tuo interlocutore, cerchi di raccapezzare velocemente i tuoi pensieri alla nota **268**, dopo aver aggiunto un'unità ai tuoi punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*, per premiare il tuo comportamento in questa circostanza.

207

«Termine richiesto inesistente» è la risposta dello strumento di ricerca. Ma come: non si era parlato della Seconda Fondazione nel corso del Grande Convegno? Ti getti a sfogliare convulsamente le appendici del videolibro, che riportano in linguaggio matematico le equazioni di base. Sí, anche se sei un po' arrugginito perché da molti mesi ormai non vedi un'equazione, sai pur sempre riconoscere le socioperazioni fondamentali... bene, questa è una descrizione, ovviamente non completa, della Prima Fondazione, e qui c'è il calcolo della probabilità di giungere senza intoppi al volo che stai compiendo in questo momento: 97,3%, non hai avuto un gran merito, era tutto troppo prevedibile.

Ecco, ancora un riferimento alla Prima Fondazione, la colonizzazione di Terminus, il problema dell'approvvigionamento dei metalli risolto con un integrale di campo... ma non c'è un singolo accenno alla Seconda Fondazione. Queste equazioni, per quanto ti risulta, ammettono una e una sola soluzione: la Seconda Fondazione forse non esiste?

Se alla luce di queste riflessioni desideri chiedere una spiegazione al tuo Maestro, approfittando del fatto di averlo come compagno di viaggio, prosegui alla nota **257**; se decidi di non preoccuparti di questa curiosa circostanza vai avanti tranquillo alla nota **221**.

208

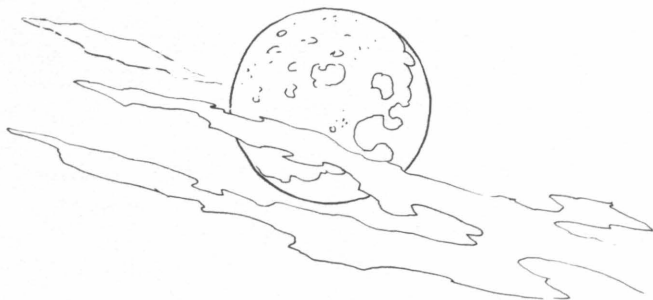
Non reggi a tanta stupidità e muori di crepacuore.

Se vuoi ricominciare da capo, scegli una combinazione di doti iniziali che ti consenta di resistere anche a questo duro genere di prove.

209

Informato da Gaal Dornick della tua detenzione su Anacreon, Seldon decide di affidare a lui la responsabilità globale di tutte le operazioni di spostamento su Terminus delle centomila persone che vivono intorno al Progetto.

Segna una ‘F’ sul *Diario di Gioco*, quindi attendi con pazienza il giorno della tua scarcerazione alla nota **314**.

210

La Prefettura di Anacreon abbraccia venticinque sistemi solari, sei dei quali possiedono piú di un mondo abitato. La popolazione supera i quindici miliardi di persone, che si conformano agli usi e ai costumi del pianeta centrale e piú popolato dal quale la Prefettura prende il nome.

Il pianetino verso il quale la tua nave viene condotta è un minuscolo satellite del piú periferico dei sistemi solari. Nell’emisfero che rimane perennemente in ombra è stata costruita una grande prigione, dove tu e il vecchio contrabbandiere venite rinchiusi senza nemmeno un processo, dopo che il tuo compagno è stato riconosciuto dalle guardie ana-

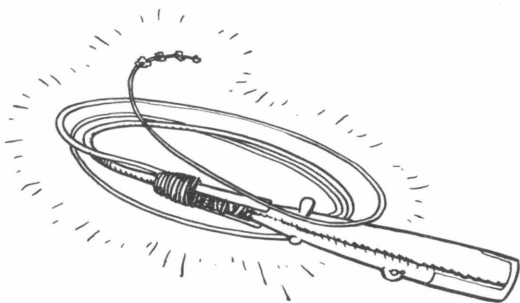
creoniane e salutato con un sarcastico: — Guarda chi si rivede, finalmente, il vecchio Jim dell'acquavite!

Corri il rischio di non uscire piú da questa prigione: con il fiato sospeso leggi la nota **121**.

211

Dopo aver aumentato di un'unità i tuoi punti di POTERE sul *Diario di Gioco*, alla domanda di Jerril impallidisci e non rispondi.

— Le ho chiesto di confermare questa deposizione registrata — ruggisce Jerril cupo, traendo fuori da una tasca della divisa una frusta neuronica.

Se hai FORZA leggi la nota **191**, altrimenti vai alla nota **117**.

212

Non te la sei sentita, francamente, di forzare troppo la mano a Hari Seldon, per il quale nutri pur sempre - nonostante la terribile delusione appena subita - un'ammirazione sconfinata. Alla fine ti sei convinto ad accettare la separazione di compiti tra te e Gaal voluta da Seldon.

Dimezza il tuo punteggio di SUCCESSO, arrotondando all'intero inferiore, se necessario, quindi segna una 'C' sul *Diario di Gioco* e prosegui poi alla nota **181**.

213

Poiché la minaccia della sonda neuronica non sortisce alcun effetto, il Prefetto di Anacreon la ripone nella fondina, cambia tono e ti fa un mucchio di domande alle quali cerchi di rispondere con estrema oculatezza.

Continua la lettura con la nota **139**.

214

Tu oggi non puoi saperlo, ma aver stroncato la carriera di Salvor Hardin è stato uno sbaglio della cui profondità ti potrai accorgere solamente quando sarà troppo tardi per rimediare. Azzera immediatamente i tuoi punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*.

La psicostoria, quella branca della matematica che studia le reazioni di un agglomerato umano a determinati stimoli economici e sociali, definisce le fasi di ascesa di un popolo tramite spinte di carattere collettivo, ma prevede purtroppo, di quando in quando, punti di singolarità, detti punti irreversibili, nei quali una singola azione può avere conseguenze negative arbitrariamente grandi, se la derivata della funzione in quel punto non è definita.

Il caso ha voluto che il tuo incontro con il ragazzo fosse proprio uno di questi punti e lo sbaglio che hai commesso ha conseguenze drammatiche sul futuro tuo e della Fondazione, come potrai leggere alla nota **346**.

215

Sono i tuoi grandi meriti trascorsi a salvarti in qualche modo, nel corso di un processo che soltanto l'amicizia di alcuni membri influenti della giuria ha permesso di volgere in tuo favore.

Te la cavi per il rotto della cuffia: annota una 'Q' sul tuo *Diario di Gioco*, dimentica piú in fretta che puoi tutto questo brutto episodio e recati senza perder tempo alla nota **42**.

216

Se tra le doti per cui sei noto su Terminus spicca la LEALTÀ, il capo dei "mitici" si fida e si reca al colloquio nel tuo studio: lo puoi incontrare alla nota **282**; in caso contrario il tuo tentativo di mediazione non ha effetto e non ti resta altro che usare la forza alla nota **95**.

217

Purtroppo la tua posizione rigida nei confronti di Gaal non porta a nulla di buono.

Nel corso di una franca chiacchierata con Hari Seldon, che hai trovato in un momento di grande lucidità, il Maestro ha ammesso che la tua opera per l'organizzazione dell'esodo è stata splendida, ma ha soggiunto anche che a suo parere non possiedi le doti giuste per essere un grande padre spirituale per questo popolo, il quale tra non molto tempo - sono parole sue - sarà orfano.

Poiché Seldon non ti pare incline a ritornare sui suoi passi, sei uscito dal colloquio completamente stravolto e stai meditando un pericoloso colpo di testa alla nota **326**.

218

La sorte non ti è stata favorevole. I frammenti della tua astronave vengono schizzati nello spazio intergalattico senza che la grande nave da battaglia che vi ha speronati se ne sia resa nemmeno conto.

La tua avventura, purtroppo, è finita qui, devi ricominciare da capo.

219

Allora era vero, il termorivelatore aveva intuito giusto. C'era qualche essere vivente tra le infrastrutture dello spazioporto! Si tratta di un uomo solo, apparentemente disarmato, che avanza nella tua direzione con le mani in alto.

Non ti è difficile ritornare indietro tra i tuoi operai con l'espressione del trionfatore.

Aggiungi tre unità ai tuoi punti di POTERE sul *Diario di Gioco*.

Piú tardi, nel tuo ufficio, interroghi il prigioniero, che non ha documenti addosso, ma dice di chiamarsi Wladimir Malakoff, alla nota **304**.

220

Hai deciso dunque di prendere in mano, oltre al potere amministrativo, anche il potere scientifico su Terminus. In un modo o nell'altro ci sei riuscito: puoi aggiungere cinque unità ai tuoi punti di POTERE sul *Diario di Gioco*.

Le reazioni comunque sono state molto violente: sulla piazza dell'Enciclopedia continuano a riunirsi cortei non autorizzati, che la guardia della sicurezza è costretta a sciogliere con la forza.

Prosegui alla nota **62**.

... il termorivelatore aveva intuito giusto. C'era qualche essere vivente tra le infrastrutture dello spazioporto! (219)

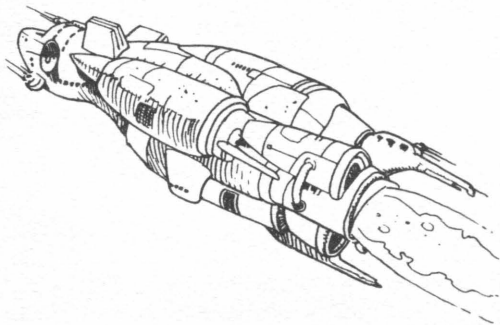
221

Messo da parte il tarlo della Seconda Fondazione, decidi di fare una passeggiata lungo l'enorme astronave per vedere se tutto funziona secondo i piani. In particolare ti rechi nella sala di comando per studiare la mappa siderale prima dell'ultimo Balzo nell'iperspazio necessario per raggiungere Terminus.

Agli albori della navigazione interstellare ogni Balzo comportava una serie di calcoli che potevano durare da un giorno a una settimana e la maggior parte di questi era necessaria soltanto per determinare la posizione dell'astronave. In parole povere ciò significava un'osservazione accurata di almeno tre stelle distanti l'una dall'altra, di cui si conosceva la posizione in rapporto ad un arbitrario triplo zero galattico.

Con la mappa siderale, invece, è sufficiente una sola stella e i calcoli si sono talmente ridotti che non richiedono piú vaste conoscenze specialistiche e lunghi anni di addestramento, ma sono ormai alla portata di qualsiasi marinaio.

Accarezzando la superficie luccicante della mappa compi il Balzo nell'iperspazio alla nota **276**.

222

— A queste condizioni, io non ci sto — concludi, scandendo bene le parole. — Permettetemi di rassegnare le dimissioni e di rinunciare a ogni incarico in questo Progetto.

Con un gesto teatrale ti sei inchinato davanti al vecchio Maestro, che ti guarda con tristezza seduto nella sua poltrona, e sei uscito senza voltarti.

Hai ormai abbandonato, con molta amarezza, il Progetto Seldon. Riporta ai valori iniziali i tuoi punteggi di POTERE e di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*.

Se hai SALUTE vai alla nota **290**, altrimenti alla nota **337**.

223

Hai ora in mano una frusta neuronica e la agiti minacciosamente. Malakoff ha perso la sua compostezza e vedi che si agita anche lui, evidentemente combattuto tra due alternative che non riesci a decifrare. In realtà - te ne accorgerai troppo tardi - si tratta di gettare la maschera e confessare la verità, oppure assalirti per cercare di strapparti di mano la frusta neuronica.

Se hai FORZA la paura prevale nel tuo interlocutore, che si confessa alla nota **206**, altrimenti con un balzo felino ti aggredisce alla nota **123**.

224

Quando sono stati espletati tutti i preparativi per il processo alla spia Wladimir Malakoff di Anacreon secondo le leggi imperiali in vigore sul pianeta di Terminus, concessione speciale di Sua Maestà l'Im-

peratore, Gaal Dornick entra preoccupato nel tuo studio.

— Ti porto un messaggio personale di Hari Seldon — esordisce con tono grave. — Questo processo non s'ha da fare.

Il tuo stupore aumenta quando Gaal ti spiega quali siano i risultati di un delicato calcolo psicostorico che lui stesso ha eseguito, facendolo ricontrollare poi dal Maestro: sembra che un'azione palese nei confronti di Anacreon sia prematura e possa portare impreviste e gravi deviazioni dal corso degli eventi tracciato dalla psicostoria.

E tu non avevi pensato minimamente a queste implicazioni! Incollerito con te stesso, costretto a rinunciare al processo, ti trovi a dover prendere una decisione su due piedi: mettere una pietra sopra al caso, ignorando la spia e rispedendola sul suo pianeta (**255**), oppure far intervenire la corte imperiale di Trantor e demandare tutte le decisioni alla sua giurisdizione (**243**)?

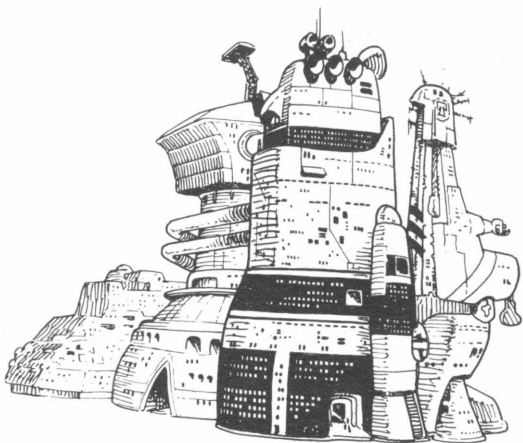
225

Le tue doti ti aiutano a capire il ruolo che avrai nella futura società di Terminus. Per volontà di Seldon il potere di guidare il popolo lungo i sentieri previsti dalla psicostoria, raccogliendo il materiale per l'*Enciclopedia* e al tempo stesso accrescendo la popolazione e la comodità dell'installazione su un pianeta abbastanza ostile, è stato affidato ufficialmente a te e a Gaal Dornick. Non c'è stata una divisione esplicita dei ruoli, ma poiché ti intendi perfettamente con Gaal, piú giovane di te di alcuni anni e sicuramente tra i tuoi migliori amici, non c'è pericolo che insorgano problemi.

Per naturale inclinazione Gaal si rivolge alla parte

scientifica, mentre tu continui a seguire la parte organizzativa, della quale ti sei cosí brillantemente occupato al momento dell'esodo.

Del resto proprio la tua attività di preparazione del pianeta all'innesto di quasi centomila persone ti ha reso molto popolare tra i coloni: non è raro che qualche persona di cui non ricordi il nome ti fermi per strada, si complimenti con te e ti ringrazi per alcune soluzioni architettoniche o certe piccole comodità che gli hai fatto trovare nella sua casa o sul posto di lavoro.

Proprio nella tua veste di responsabile della logistica su Terminus vieni chiamato da una segnalazione piuttosto anomala alla nota **324**.

226

Sembra incredibile, ma dopo aver superato ogni difficoltà d'ordine politico il tuo problema sta adesso nel trovare gli uomini giusti per fondare la nuova Università. Ci vuole innanzitutto una buona scuola

di pensiero, e la gente migliore lavora tutta per l'*Enciclopedia*.

È evidente che non puoi nemmeno pensare di portargliela via: per venirne a capo, cerchi di ragionare in termini di psicostoria (**155**) o di organizzazione economica (**249**)?

227

— E se non fossero ancora partiti da Trantor? — Seldon provoca la tua curiosità.

— Ecco, ecco perché non ho visto nelle liste di carico di queste navi alcuni tra gli studiosi di psicostoria che hanno partecipato al Grande Convegno scorso!

— Semplicemente quegli studiosi non hanno accettato di venire con noi su Terminus — corregge Seldon. — Bor Alurin, che è il migliore ed è il mio braccio destro per la teoria psicostorica pura, è qui con noi.

— È vero, ma allora, questa Seconda Fondazione?

Seldon fa un gesto come a intendere che la troppa curiosità può essere pericolosa ed è chiaro che non intende continuare a parlare dell'argomento.

Scegli se rispettare la sua volontà e ritirarti alla nota **276** oppure se cercare di carpirgli qualche ulteriore informazione alla nota **333**. Fai comunque attenzione: per effettuare la seconda scelta, devi possedere piú di dieci punti di POTERE.

228

In qualche modo sei stato retrocesso, ma hai accettato la nuova sistemazione senza problemi. Dimezza il tuo punteggio di POTERE sul *Diario di Gioco*, arrotondando all'intero inferiore se necessario.

Adesso sei l'aiutante personale di Gaal Dornick, che è incaricato di quanto necessario per il trasferimento su Terminus. Vi stanno davanti sei mesi di duro lavoro, per rendere abitabile il pianeta e accogliere tutto il gruppo che dovrà occuparsi del Progetto.

Dopo esserti trasferito su Terminus al seguito di Gaal, ti occupi della messa in esercizio dello spazioporto, indispensabile per far arrivare i rifornimenti e i macchinari necessari alla vasta opera di fondazione della prima città sul pianeta.

Quasi allo scadere dei sei mesi di tempo concessi dal Capo della Commissione per la Sicurezza Pubblica, mentre ormai i preparativi per l'esodo da Trantor sono quasi terminati, ti trovi su Terminus per dare gli ultimi ritocchi, quando Gaal ti chiama per affidarti una delicata missione su Anacreon alla nota **180**.

229

Il tuo atteggiamento sprezzante di fronte a gente che ha paura non sortisce evidentemente un buon effetto. Il capo-operaio ti sbarra la strada: — Voi non andate a chiamare proprio nessuno! — mormora con fare minaccioso.

Se la minaccia è stata abbastanza convincente puoi fare dietro-front e dare una lezione a quel branco di uomini esplorando tu stesso cosa si nasconde tra le infrastrutture dello spazioporto (**298**), in caso contrario ignori l'uomo e cerchi di forzare il blocco per andartene da quel luogo (**113**).

230

Il pubblico processo nel quale tu e Gaal reciproca-

mente vi accusate di essere agenti della Seconda Fondazione, responsabili di aver trafugato tutto il materiale riguardante la psicostoria dalla Biblioteca Centrale di Terminus, è una farsa penosa, che mina non poco la vostra popolarità sul pianeta.

Il processo si trascina stancamente fino a quando non compare improvvisamente un vecchio inserviente, che ha lavorato alla Biblioteca al tempo dell'arrivo della gran massa dei videolibri da Trantor, il quale si autoaccusa di aver gettato negli inceneritori tutta una scaffalatura di videolibri perché - a suo dire - erano troppi e non stavano nello spazio assegnato. Il comportamento dell'uomo è molto strano e la sua spiegazione si regge a stento in piedi, ma tanto i giudici quanto tu e Gaal siete pronti a farvi convincere che le cose sono andate veramente cosí.

"Curiosa la forza di persuasione di quel vecchietto insignificante" ti capita di meditare una sera nel tuo studio.

Leggi la nota **270**.

231

Quello che ti ha dato piú fastidio non è soltanto che la confessione di Seldon sia stata raccolta da un giovane come Gaal, non ancora arruolato ufficialmente tra i matematici del Progetto, ma l'oscura profezia del Maestro sul suo successore alla guida del Piano.

È evidente che ritieni che sarebbe spettato a te di stare vicino a Seldon in un momento di cosí grande importanza: incominci a chiederti se è stato il caso a non permettertelo, oppure qualche piú sottile calcolo psicostorico, che è destinato a giocare a tuo danno anche in futuro. In quest'ultima ipotesi puoi rimettere nel cassetto le tue aspirazioni alla successione di Seldon: davanti a questo terribile pensiero resti

ammutolito e guardi Gaal con uno sguardo assai poco benevolo.

Devi tuttavia rispondergli: se hai LEALTÀ oppure INTELLIGENZA vai alla nota **76**, altrimenti alla nota **190**.

232

Sull'onda dei ricordi, Gaal si è dedicato a scrivere le memorie di Hari Seldon ed ha abbandonato completamente lo studio della psicostoria, rimasta affidata al solo Bor Alurin.

L'organizzazione che si stabilisce dopo la morte di Seldon assegna a te una serie di incarichi legati all'amministrazione ordinaria di Terminus. Aumenta di tre unità i tuoi punti di POTERE sul *Diario di Gioco*.

Ti dai da fare con impegno per rendere piú vivibile l'unica città esistente e per fondarne di nuove: non si tratta però di un'impresa facile per un pianeta poverissimo, che vive con le sovvenzioni imperiali ed è costretto ad importare tutte le materie prime, compresi l'acciaio e l'alluminio. In mezzo a queste difficoltà ti dà soddisfazione il pensiero che il tuo lavoro, cosí come quello di una parte sempre piú vasta di altri cittadini, è supporto indispensabile all'attività per la quale la Fondazione Enciclopedica Numero Uno è stata creata.

Prosegui alla nota **248**.

233

Hai trascorso tutta la nottata nella solitudine del tuo studio, sgranocchiando noci di Lera mentre rivedevi la registrazione su microfilm del tuo colloquio con il giovane Holk. Un lieve senso di nausea per tutta la

vicenda si è impadronito a poco a poco di te: senti che è necessario decidere d'istinto.

Accetti dunque di fondare l'Istituto di logica come primo passo per la nuova Università di Terminus (**193**) o archivi per sempre la pratica (**53**)?

234

— Ascoltami — prosegue Gaal con la voce ridotta a un filo — tu sei a capo dell'amministrazione e sicuramente sei la persona piú autorevole di Terminus: ebbene, io ti devo chiedere di rinunciare all'idea di prendere il posto di mio successore. Gli Enciclopedisti sono molto suscettibili, è il loro lavoro che li rende cosí. Non so se capirebbero: ti rifiuterebbero e il lavoro si interromperebbe...

Gaal si ferma, in preda a una crisi acuta.

Rimessosi a stento, cerca di aprire bocca, ma tu lo previeni con una domanda:

— Chi mi consigli dunque nel ruolo di tuo successore? — chiedi con un tono di voce che cerca di dissimulare il disappunto per questo potere che ancora una volta sembra sfuggirti dalle mani.

Se hai FORTUNA vai alla nota **262**, altrimenti alla nota **112**.

235

La diplomazia è decisamente il tuo forte. Ricevi con grandi onori la delegazione di operai che da mesi stanno lavorando giorno e notte per rendere abitabile il pianeta e ne lodi l'operosità.

Già la tua accoglienza e la disponibilità dimostrata nei loro confronti li induce a piú miti pretese. È un buon risultato in una situazione che avrebbe potuto diventare esplosiva: aumenta di due unità i tuoi

punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco* e prosegui con la nota **39**.

236

Lasciato Terminus, mentre la nave si dirige silenziosamente verso Anacreon, te la prendi con comodo e incominci a scorrere molti videolibri sulla storia dei costumi delle popolazioni periferiche della Galassia, dai tempi dell'età mitica al Primo Impero.

Hai deciso di non effettuare un Balzo nell'iperspazio, che ti consentirebbe di giungere alla meta in una manciata di minuti, e di concederti invece il tempo per studiare l'argomento che ti interessa e costituisce l'obiettivo della tua missione.

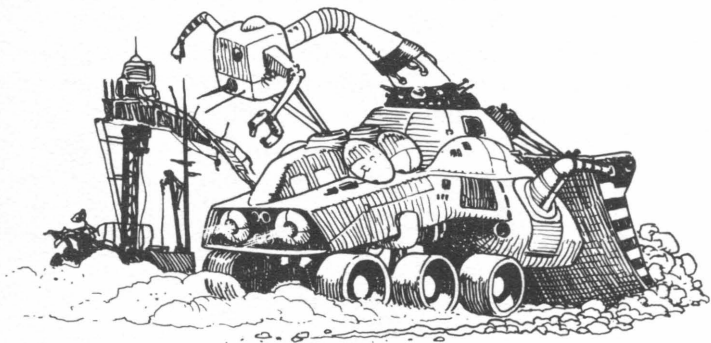
Grazie a un sistema di ricerca indicizzata dal computer ti è relativamente facile reperire in breve quanto ti interessa, in mezzo a miliardi di pagine di informazioni, registrazioni e figure: scartati tutti gli altri mondi, ti concentri su Anacreon.

Leggi con particolare attenzione la storia dei culti primitivi **(316)** o lo sviluppo delle prime attività commerciali **(20)**, che ha fatto le fortune di quel pianeta ben prima che la classe degli aristocratici salisse al potere su Trantor, dopo l'assassinio di Cleon I, l'ultimo degli Entunus?

237

Purtroppo il lavoro degli operai allo spazioporto è piú veloce di quanto tu potessi immaginare. Entro mezz'ora ti raggiungono nel tuo ufficio per comunicarti che in mezzo alle lamiere contorte rimosse dalla grande pala ipermeccanica hanno trovato tracce inequivocabili di non meno di una dozzina di uomini schiacciati e uccisi. I resti sono ridotti in modo

tale che è impossibile stabilire la provenienza degli intrusi.

Questa rivelazione ha su di te un effetto sconvolgente: se hai SALUTE vai alla nota **286**, in caso contrario leggi la nota **128**.

238

Hai scoperto che i “mitici”, cosí vengono ormai comunemente chiamati questi fanatici della natura e del ritorno all’antico, hanno fortissime infiltrazioni anche sugli altri principali pianeti del tuo Settore di Periferia Galattica. Su Anacreon sono una minoranza clandestina, ma proprio per questo assai bene organizzata; su Smyrno non hanno bisogno di nascondersi e stanno facendo proseliti di giorno in giorno. Risulta che da qualche tempo siano comparsi anche su Konom e Daribow.

Insomma tutto il Settore periferico della Galassia nel quale si trova Terminus sembra contagiato da una crescente ondata di misticismo.

Meditando su questi risultati, ti chiedi con una certa apprensione se il Progetto Seldon, che sembra aver tenuto finora in considerazione tutte le variabi-

li, avesse previsto la comparsa di questa improvvisa ventata di irrazionalità, che soffia contagiosa e violenta tra i pianeti dei Domini Esterni.

Vedi cosa succede alla nota **347**.

239

Dopo alcuni mesi di dibattimenti, il processo nei tuoi confronti originato dall'accusa di Gaal di aver trafugato i testi di psicostoria viene archiviato per insufficienza di prove. Per te non si tratta di una vittoria, ma quasi: vieni reintegrato nella tua posizione di responsabile amministrativo della città di Terminus e riprendi subito il lavoro interrotto.

Passati alcuni anni, in occasione della commemorazione ufficiale dell'anniversario della morte di Seldon, lo stesso Gaal Dornick ti rivolge la parola per scusarsi della sua ingiusta accusa e ti prega di ristabilire con lui i rapporti di un tempo. Aggiunge che ciò è necessario per il bene della Fondazione e che i fatti personali non dovrebbero trovar posto nella mente di chi - come te e lui - si è assunto la missione di portare avanti il Progetto che Seldon stesso ha costruito.

Lo perdoni e lo abbracci con gli occhi pieni di lacrime di commozione. Dopo esserti cosí riconciliato con Gaal, procedi alla nota **168**.

240

Cedi al volere dei dimostranti e lasci subito ogni carica pubblica su Terminus. Annota una 'T' sul *Diario di Gioco* e riporta ai valori iniziali i tuoi punteggi di POTERE e di SUCCESSO.

Abbandonato il campo degli scontri, ti ritiri in esilio alla nota **329**.

241

Istintivamente ti rendi conto che la decisione di Seldon è saggia e che una separazione di responsabilità tra te e Gaal potrà giovare al futuro del Progetto. Dichiari dunque tutta la tua disponibilità e - dopo aver lasciato lo studio di Seldon - fai a Gaal sinceri complimenti per aver ottenuto in cosí poco tempo tanta fiducia da parte del Maestro.

Gaal ti ringrazia, un po' confuso, e dichiara di aver bisogno della tua amicizia. Aumenta pertanto di un'unità il tuo punteggio di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*.

Prosegui alla nota **181**.

242

Non riesci a intercettare gli operai che sono sfuggiti sulle scialuppe di salvataggio nemmeno mandando la tua astronave da trasporto. I fuggitivi vengono raccolti da navi di pattuglia ai limiti della sfera di influenza di Anacreon e portati subito davanti al Prefetto, che li interroga minuziosamente e con pochi scrupoli per conoscere il dettaglio degli avvenimenti su Terminus.

Vedi cosa ne segue alla nota **325**.

243

Ricordare alla corte di Trantor l'esistenza della Fondazione non è stata certamente una buona manovra, tanto piú in queste circostanze! La spia del Governatore Reale di Anacreon ha fatto nascere una serie di sospetti nella corte imperiale sul valore della Fondazione agli occhi delle Prefetture della Periferia, sicché l'intera vicenda si è trasformata ben presto in

un ininterrotto viavai di funzionari imperiali su Terminus. Il passo successivo è stato l'istituzione di una delegazione imperiale permanente, sorvegliata a vista da uno spiegamento di truppe con il simbolo del Sole e dell'Astronave degno di ben altre missioni.

Purtroppo questa tua sconsiderata decisione ha alterato il cammino previsto dai calcoli psicostorici di Hari Seldon in maniera determinante, giacché si è verificata una discontinuità di seconda specie nel discriminante di Amaryl della funzione. Una deviazione di questa grandezza nei primi tempi successivi alla costituzione della Fondazione è assolutamente irreparabile. La responsabilità di aver fatto fallire il Progetto Seldon per una leggerezza di valutazione è tutta tua: se te la senti, puoi ricominciare da capo.

244

D'istinto, la tua decisione è presa: questo ragazzo ti piace e lo ammetterai alla Scuola Normale Superiore di Terminus, destinata a formare tutti i futuri quadri superiori dell'amministrazione del pianeta. Con questa convinzione procedi alla nota **43**.

245

Tra il materiale che hai portato come bagaglio personale nella tua cabina ci sono molti videolibri che si trovavano sulla scrivania del tuo studio su Trantor e che non sei riuscito a riordinare prima della partenza. Ci dovrebbe essere pure la registrazione degli interventi del Grande Convegno...

Infatti, la trovi senza difficoltà. Sono venticinque videolibri e guardarli tutti ti richiederebbe circa due giorni di lavoro. Per fortuna il tuo visore è del recentissimo tipo computerizzato a scorrimento di im-

magine e ricerca per argomenti, di modo che sei in grado di impostare abbastanza facilmente i soggetti che ti interessano per attenderti una risposta nel giro di pochi secondi.

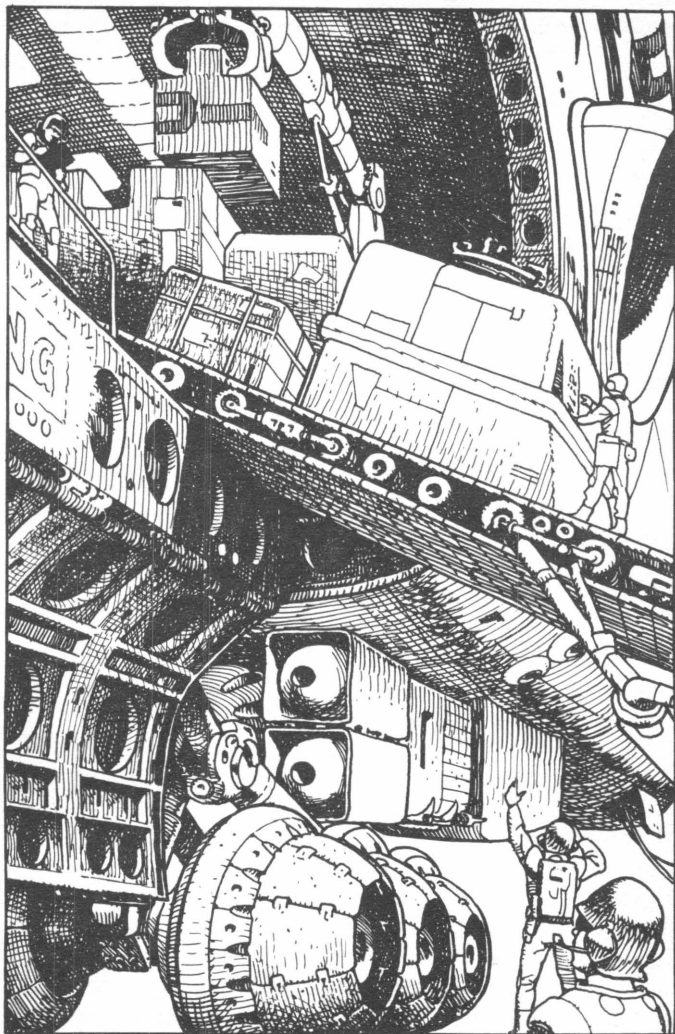
Hai digitato le parole chiave "Seconda Fondazione" e hai avviato la ricerca automatica: il visore emette uno strano suono di avvertimento e richiama la tua attenzione alla nota **207**.

246

Riparti dopo qualche giorno da Trantor con il primo manipolo di coloni: si tratta di seicento uomini, alle tue dipendenze, e un'enorme mole di macchinari destinati a creare le prime basi per la colonizzazione del pianeta.

Oltre ai grandi attrezzi da scavo, hai avuto cura di imbarcare nelle stive piú piccole alcuni oggetti di fattura trantoriana che ti potranno essere molto utili come merce di scambio con gli abitanti della Periferia, man mano che qualcuno di essi sbarcherà su Terminus: ti sei accorto infatti durante l'ultimo viaggio che oggetti banali come pialle, temperini, trapani, spazzolini, accendisigari, affettatrici, cacciaviti e pile atomiche sembrano scomparsi dai magazzini dei pianeti piú periferici dell'Impero. Sono i primi sintomi della regressione?

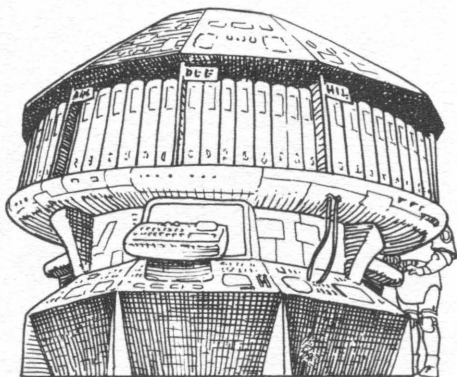
Hai stipato in stive diverse ciascun tipo di mercanzia, avendo cura di separare e imballare bene gli oggetti. Le stive sono state riempite fino alla loro massima capienza, e ciò si dimostra assai utile durante il viaggio per dare stabilità alla nave iperspaziale. Le operazioni di carico sono state controllate da te personalmente.

Sbarca dopo il lungo viaggio su Terminus con i tuoi uomini alla nota **84**.

Hai stipato in stive diverse ciascun tipo di mercanzia... Le stive sono state riempite fino alla loro massima capienza... (246)

247

Malakoff non batte ciglio alle tue accuse e ribadisce per filo e per segno la versione poco credibile della sua storia di spia dell'Impero che ti ha già raccontato.

Si tratta di usare le maniere forti: se hai INTELLIGENZA oppure INIZIATIVA vai alla nota **300**, altrimenti devi ripiegare sulla frusta neuronica alla nota **223**.

248

Il grande lavoro di raccolta e classificazione del materiale preliminare che servirà a dare forma all'*Enciclopedia* procede alacremente. I migliori tecnici di Terminus si sono dati da fare per modificare i calcolatori a disposizione, al fine di renderli piú adatti per questo scopo, tramite la predisposizione di un sistema di *information retrieval* estremamente efficiente. È ormai possibile effettuare interrogazioni per contenuto, per analogia, per combinazione di parole chiave, per assonanza e molte altre ancora,

ottenendo risposte sensate e pertinenti, estratte dalla marea di informazione memorizzata.

Anche se non sei direttamente coinvolto nei lavori per l'Enciclopedia, alcune scelte importanti dipendono però anche da te, in qualità di amministratore della città.

Prosegui con la nota **317**.

249

Non potendo toccare gli studiosi presenti su Terminus, tutti indaffarati ai lavori per l'Enciclopedia, non ti viene idea migliore che reclutare i futuri docenti dell'Università di Terminus su Anacreon, Smyrno, Konom e Daribow, allettandoli con stipendi e condizioni di tassazione particolarmente favorevoli.

Prosegui alla nota **196**.

250

Cerchi di organizzare un colpo di mano per evitare l'esilio su Terminus. Che Seldon non sia d'accordo, in fondo non ti importa nulla, e non pensi certo ad informarlo delle tue intenzioni. È chiaro che il capo del Progetto sei ormai tu.

Raduni un gruppetto di uomini valorosi ed esponi loro il tuo piano alla nota **187**.

251

Un concitato annunciatore radiofonico segnala numerosi tafferugli intorno al Palazzo dell'Enciclopedia, seguiti alla notizia di un grave incidente che ha coinvolto una nave spaziale di Terminus, causando la morte di migliaia di passeggeri.

Incidenti di questo tipo, purtroppo, sono diventati sempre piú frequenti negli ultimi mesi, ma per quello che ti risulta seguono un corso fatale che sembra inarrestabile nella Galassia: anche se le notizie sono spesso segrete e giungono molto in ritardo e travisate, tanto piú se riguardano mondi lontani, sembra che nessun quadrante imperiale sia immune da incidenti catastrofici di grande rilevanza, dovuti a un deteriorato controllo della tecnologia da parte degli uomini. Non piú tardi di alcuni giorni fa hai letto su un quotidiano olotrasmesso da Lucreza la terribile notizia, per la verità espressa in forma dubitativa, che il quarto pianeta di Gamma Andromeda è stato spazzato via dall'esplosione di una grande centrale per l'energia nucleare.

Gli incidenti su Terminus sono stati fortunatamente finora di molto minor peso, ma quest'ultimo episodio della nave spaziale ha tutto l'aspetto della goccia che fa traboccare il vaso.

Prosegui alla nota **343**.

252

Dopo aver posto piede per la prima volta su Terminus, ti guardi intorno stupefatto e incredulo.

Se hai COMPETENZA e LEALTÀ vai alla nota **313**, se possiedi soltanto una di queste due doti recati a leggere la nota **129**, altrimenti devi proseguire alla nota **162**.

253

— *Tu* sei un agente della Seconda Fondazione — esclama Gaal indicandoti con un dito puntato. — Il tuo stupore non mi sembra genuino: sei stato tu a far scomparire tutti i testi di psicostoria dalla Biblio-

261

Reggi allo strazio di veder distrutta tutta la tua opera, ma non ti viene nessuna buona idea su come intervenire per salvarne almeno qualche brandello.

La tua avventura termina qui, con il fallimento del millenario Progetto di Hari Seldon: se vuoi ricominciare la lettura da capo, cerca di puntare a un epilogo migliore.

262

Con un soffio di voce Gaal risponde:

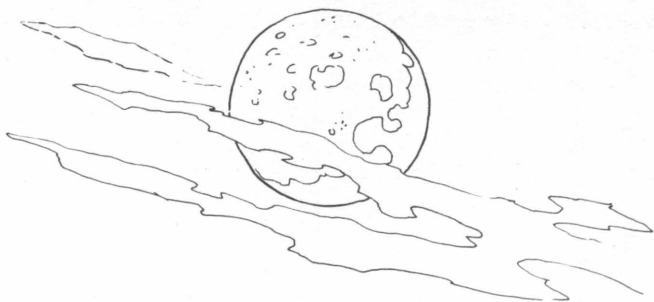
— No, no, non deve venire nominato nessun mio successore. Primo, non esiste purtroppo la persona all'altezza di farlo. Secondo, si dilanierebbero in lotte intestine per anni. Al contrario, devi creare un Consiglio dei Fiduciari del Comitato per l'Enciclopedia, che si regga su basi collegiali e che non dia adito a...

Sono le ultime parole di Gaal. Lo vedi cadere riverso dalla sedia alla nota **178**.

263

Purtroppo gli sforzi di questi mesi ti hanno duramente provato nel fisico. Ti trovi ancora assai sotto pressione, perché dovresti ricominciare a lavorare duramente per organizzare le grandi astronavi per il trasporto, ma il tuo fisico non regge: senti una fitta allo stomaco che ti porterà difilato in ospedale.

Non ti sarà dato di sapere come avverrà l'esodo su Terminus, il pianeta che tu stesso hai fatto nascere, perché purtroppo un errore da parte dei medici nella cura del male che ti ha colpito causerà la tua morte in pochi giorni.

a meno che tu non ricominci da capo facendo maggiore attenzione.

260

Lasciato Gaal Dornick ti sei ritirato nel tuo studio, dove un dubbio lacerante ti attanaglia: e se la psicostoria non avesse previsto una variabile di stato che potrebbe alterare le previsioni di Seldon?

Terminus, deserto ma abitabile, può essere trasformato adeguatamente per ospitare tutto il seguito del Progetto: d'accordo, ma sei mesi per organizzare il trasloco sono realmente troppo pochi, per quanto il Maestro possa averlo previsto e preparato in precedenza.

Si fa strada in te un'idea assai pericolosa: e se bisognasse opporsi al trasferimento e lottare contro la Commissione per la Sicurezza Pubblica acciocché esso non avvenga?

Seldon è troppo anziano per questa lotta, ma tu, suo erede spirituale, con l'audacia e la determinazione dei trentenni non ti senti affatto spaventato e anzi sei pronto per l'impresa.

Chiedi un colloquio con Seldon per esporgli questo tuo piano? Se sí, vai alla nota **41**, altrimenti prosegui alla nota **90**.

258

Alla fine del colloquio hai comunicato al ragazzo che non avresti potuto esaudire le sue aspirazioni e non lo avresti ammesso alla Scuola Normale Superiore di Terminus. Il giovane ti ha guardato torvo, chiedendoti sfrontatamente di giustificare le ragioni di questa tua scelta.

"Impertinente come al solito" hai pensato tra te e te, prima di spiegargli che i suoi studi precedenti non sono quelli giusti. Si tratta però di una scusa, perché in realtà il suo stile è troppo diverso e incompatibile con quello di un futuro amministratore della Comunità di Terminus.

Il giovane non ha accettato le tue spiegazioni e le ha contestate punto su punto. È stato per questo che hai perso la pazienza e lo hai invitato ad uscire insultandolo e minacciandolo di far intervenire le guardie. Ti ha guardato fisso negli occhi e ha sillabato una sola risposta: — La violenza è l'ultimo rifugio degli incapaci.

Leggi la nota **322**.

259

Il tuo maldestro tentativo di colpo di stato non è riuscito, perché una guarnigione della sicurezza, rimasta molto fedele a Dornick, ha mosso all'assalto del palazzo dell'amministrazione dove ha sede il tuo quartier generale. A causa di una vivace resistenza da parte delle tue guardie personali, gli assalitori non hanno avuto idea migliore di quella di utilizzare un cannoncino disintegratore di grande potenza, che ha distrutto un'intera ala dell'edificio, facendoti perire tra le macerie.

Non saprai mai come andrà a finire questa storia,

don non comparirà piú nella vita pubblica poiché la sua salute non glielo consente assolutamente; tuttavia non sei il solo a coltivare queste ambizioni, perché nei mesi in cui ti sei dato da fare per organizzare l'esodo su Terminus Gaal Dornick è stato molto vicino al Maestro e pare lo abbia aiutato in maniera decisiva anche sul piano scientifico, come purtroppo non hai potuto fare tu.

Se non ti turba una divisione di poteri con il piú giovane Gaal, prosegui alla nota **281**; se ritieni che questa soluzione non sia giusta e cerchi uno scontro frontale, recati alla nota **217**, ma in quest'ultimo caso devi possedere almeno dodici punti di DENARO per poter attrarre dalla tua parte almeno un certo numero di amici che contano.

257

— Maestro — sussurri da pochi passi nella cupola panoramica dell'astronave — mi permettete di importunarvi con una domanda che mi rode dentro da molto tempo? — Hai pronunciato queste parole in fretta e con il cuore che ti batteva forte.

Seldon si gira di sbieco e ti guarda. La sua espressione si rasserena immediatamente e ti fa cenno con la mano di avvicinarti e prendere una poltrona. Passa qualche minuto di assoluto silenzio, durante il quale non hai il coraggio di disturbarlo mentre guarda con un'espressione beata e piena di pace l'incommensurabile scenario del cuore della Galassia centrale in allontanamento.

Quando la voce del comandante annuncia il prossimo Balzo nell'iperspazio, il primo dei due necessari per coprire il percorso di poco piú di undicimila parsec che separa Terminus da Trantor, ti decidi a parlare alla nota **318**.

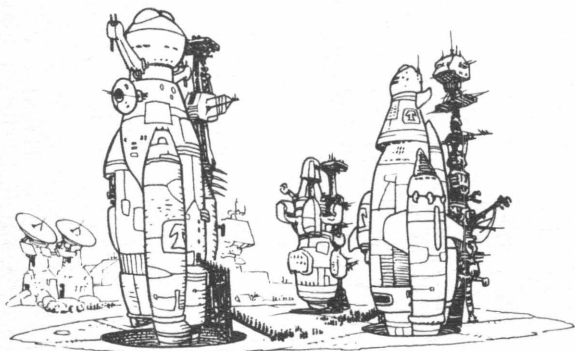
piedi davanti alla tua scrivania comunichi con un tono di voce all'apparenza distratto che deve ritenersi libero.

— Certo — aggiungi — ci rendiamo conto che la vita su Terminus dovrà apparirvi estremamente monotona, per cui ci siamo permessi di prenotarvi un posto sulla prossima astronave-merci che riparte dal nostro spazioporto diretta a uno dei sistemi vicini della Periferia.

Consultando distrattamente il terminale sulla tua scrivania concludi: — È la *Sarayan II*, in partenza per Anacreon tra due ore e mezzo all'hangar tre dello spazioporto. Vi facciamo accompagnare.

A un tuo gesto due guardie della sicurezza entrano nella stanza e prendono in consegna l'uomo, per condurlo allo spazioporto.

Dimentica quanto prima tutta questa vicenda e rivolgi la tua attenzione ad altri problemi piú impellenti alla nota **42**.

256

Spetterebbe a te il compito di primo cittadino di Terminus, giacché è abbastanza chiaro che Hari Sel-

teca Centrale e stai ora montando questa farsa per crearti un alibi.

Sconvolto da questa accusa immeritata, devi rapidamente trovare la migliore linea di difesa. Scegli se ribattere punto su punto all'accusa di Gaal e cercare di raccogliere le prove della tua estraneità ai fatti **(17)** oppure con un colpo di scena ribaltare l'accusa su Gaal stesso **(46)**.

254

Sei stato portato nello studio del Prefetto di Anacreon, che in nome dell'Imperatore esercita un potere dispotico su tutto il pianeta.

— Perché siete venuto su Anacreon?

— La mia presenza su questo pianeta rientra nei limiti di mobilità concessi dalla dodicesima risoluzione imperiale, credo — ribatti senza tanti complimenti.

— Abbiamo visto la vostra richiesta di svariate decine di scavatori e tecnici ipermeccanici — continua il Prefetto. — Che cosa intendete fare di tutti quegli uomini su Terminus?

— Mi sembra che offrire del lavoro tramite gli Uffici Planetari di Collocamento sia un'attività lecita in tutta la Galassia e non sottoposta al controllo delle Prefetture — ribatti, facendo finta di non aver sentito la domanda.

— Poche storie, rispondete in maniera convincente se non volete essere dichiarato in arresto per cospirazione e reticenza.

La situazione si sta facendo tesa: prosegui alla nota **138**.

255

A Wladimir Malakoff che ti guarda a occhi bassi in

Non devi assolutamente darti per vinto a causa dell'epilogo sfortunato della tua avventura, ma devi affrettarti a ricominciare da capo.

264

— Il messaggio è stato captato, finalmente! — ti viene da gridare forte mentre abbracci con commozione il vecchio contrabbandiere tuo compagno di cella.

La tua fuga dal pianeta-prigione ha veramente dell'incredibile: un'astronave di mercanti atterra fingendo un'avaria e il comandante - mentre le guardie sono distratte dalla mercanzia trasportata - riesce a scalzare con un temperino-laser le inferriate della cella e a caricarvi sulla sua nave.

Prendi il volo alla nota **32**.

265

In un momento di lucidità ti sembra di aver intravisto la soluzione. Riflettendoci sopra, ti rendi conto con sempre maggiore chiarezza che si tratta della via giusta.

È giunto il momento di tirarti da parte, hai compiuto la tua missione. Probabilmente non basta però rinunciare alla carica e nominare o far eleggere un successore. Il tuo peso nella vita politica della Fondazione è ormai un condizionamento per tutti, per cui è bene che tu sia fisicamente lontano per lasciare altri uomini liberi di portare avanti nel modo migliore il Progetto Seldon.

Se hai LEALTÀ decidi di autoesiliarti su Orsha II e passare lí, finalmente in pace, i tuoi ultimi giorni (vai alla nota **287**), altrimenti ricacci con ribrezzo questo pensiero e leggi la nota **330**.

266

Venuti a conoscenza del disastro nel quale hanno perso la vita alcune centinaia di giovani considerati tra i piú promettenti scienziati di Terminus, l'opinione pubblica del pianeta si rivolta contro di te. Vieni abbandonato anche dalla maggior parte dei tuoi stessi seguaci, mentre - con una votazione a sorpresa che si dice ispirata da Gaal Dornick - il gruppo di persone che voleva manifestarti il suo appoggio viene messo fuori legge.

Sei destituito, sottoposto a regolare processo ed imprigionato alla nota **307**, mentre i tuoi punti di POTERE e di SUCCESSO vengono entrambi dimezzati sul *Diario di Gioco* (arrotondali, se necessario, all'intero inferiore).

267

Non hai avuto fortuna! Il raggio laser rosso a 6328 ångstrom che impediva l'uscita dalla stanzetta è stato regolato al massimo dell'intensità: cercare di attraversare la sua luce granulosa è come gettarsi su una lama acuminatissima, che ti toglie la vita in un istante.

A questo punto, per sapere come finisce l'avventura devi proprio ricominciare da capo.

268

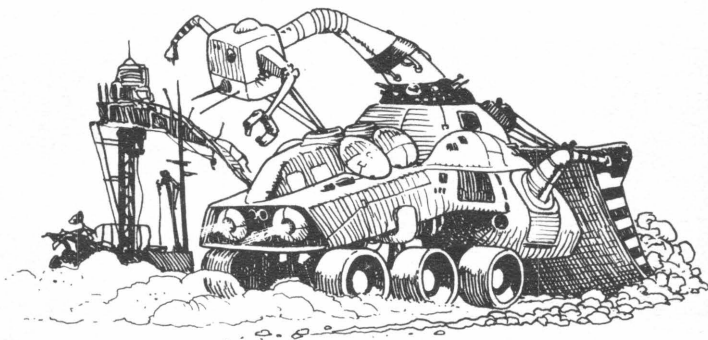
Anacreon dunque sta spiando le mosse della Fondazione.

Per informare i tuoi piú stretti collaboratori e per studiare il da farsi, organizzi al piú presto una riunione nel tuo studio. Dopo aver ascoltato diversi pareri, devi prendere una decisione tra le alternative

che sembrano piú sensate: non creare incidenti diplomatici con un vicino cosí imbarazzante e pericoloso, decidendo semplicemente di ignorare la spia e rispedirla sul suo pianeta (**255**), processare pubblicamente la spia secondo le leggi di Terminus (**224**) o, infine, segnalare il caso alla corte imperiale di Trantor e demandare ogni decisione alla sua giurisdizione (**243**).

269

Con l'arrivo delle guardie della sicurezza gli operai sembrano rincuorati. L'ispezione alle strutture metalliche dello spazioporto è breve e piuttosto efficace: le guardie ritornano tenendo sotto la mira dei disintegratori un uomo con le mani alzate, l'unico essere vivente - assicurano - in mezzo a quella ferraglia.

Mentre la pala ipermeccanica dà l'avvio ai lavori, ti rechi nel tuo studio con il prigioniero, che dice di chiamarsi Wladimir Malakoff, alla nota **304**.

270

La vicenda si ricompone dunque con le scuse uffi-

ciali di entrambi. Gli organi di informazione di Terminus si danno assai da fare per mettere a tacere il caso, anche se ci vorrà un po' di tempo prima che tu e Gaal riusciate a riguadagnare la considerazione e la popolarità di cui godevate prima di questa storia.

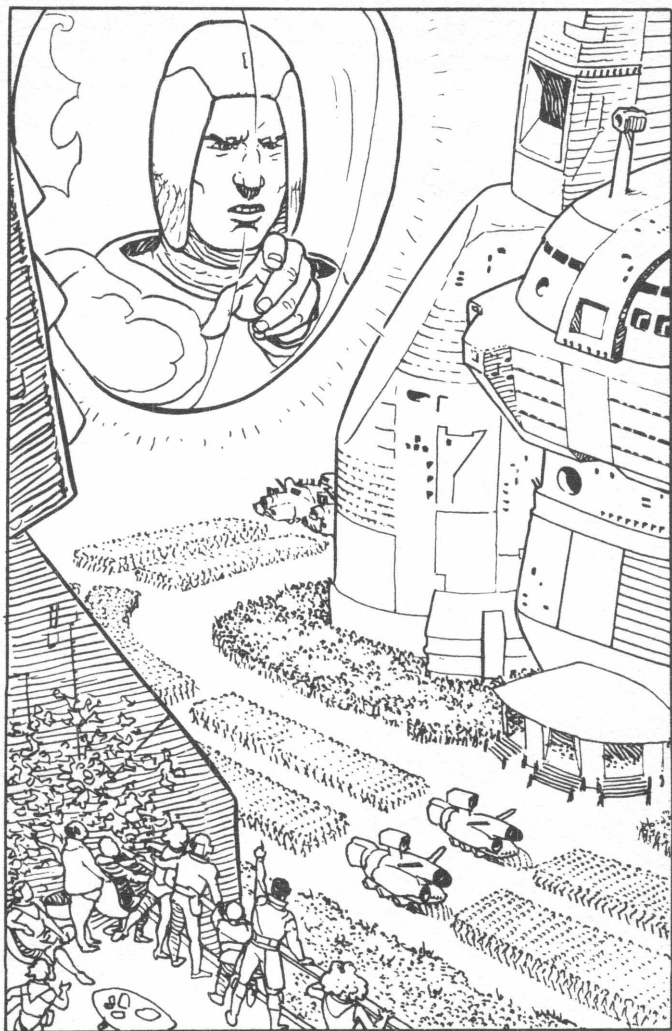
Prosegui alla nota **168**.

271

Seldon vi licenzia, affidando a ciascuno di voi il compito di preparare un rapporto sullo stato di avanzamento di certi lavori preparatori allo spostamento su Terminus: Gaal si deve occupare della parte scientifica, tu di quella logistica.

Questa separazione ti sembra evidentemente assai poco consona ai tuoi meriti trascorsi e ti appare come una vera e propria punizione nei tuoi confronti: se possiedi LEALTÀ vai alla nota **83**, altrimenti recati alla nota **150**.

272

Hai preso il coraggio a due mani e, con il solo aiuto di Avakim, hai deciso di effettuare una mossa spettacolare proprio nel corso della grande parata per la festa annuale dell'Impero.

— Tra meno di cinquecento anni Trantor sarà un cumulo di rovine... (272)

Mentre le centurie imperiali sfilano lungo l'enorme viale contornato da due ali di folla, proprio di fronte al palco dove Linge Chen, Sante Divarts e altri nobili aristocratici osservano con compiacimento l'immenso spiegamento di forze, si materializza un ologramma tridimensionale grande quanto un palazzo.

Davanti agli occhi di milioni di persone atterrite (e in collegamento ipervideo con migliaia di altri pianeti) la tua immagine in formato gigante incomincia ad agitare minacciosamente una mano e proferisce parole profetiche:

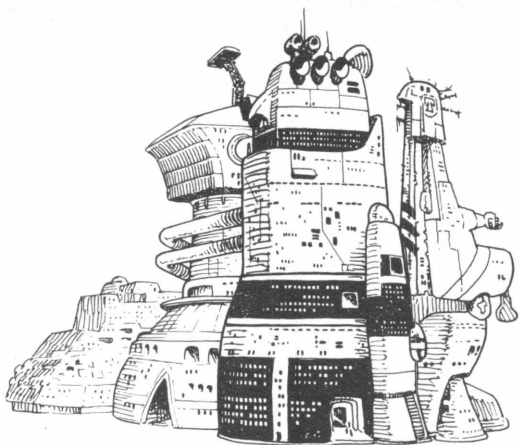
— Tra meno di cinquecento anni Trantor sarà un cumulo di rovine...

Non fai in tempo a proseguire, come leggerai alla nota **81**.

273

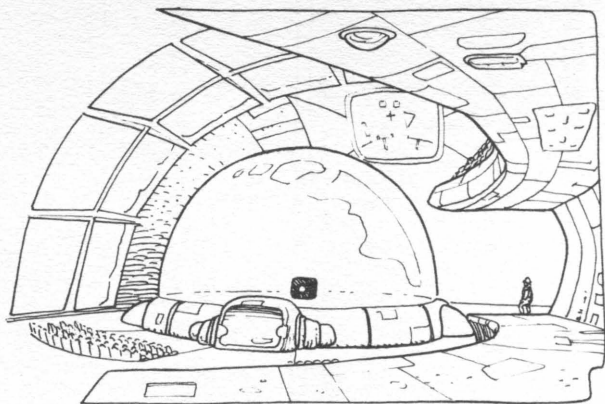
L'influenza straniera nel corpo docente della Libera Università di Terminus comporta però problemi di giorno in giorno piú gravi. Ti accorgi troppo tardi dell'errore commesso, quando non sei piú in tempo per ripararlo. In particolare si crea col tempo una sudditanza da altre culture, che snatura i sentimenti e il modo di pensare degli allievi destinati a costituire i rincalzi per il Progetto Seldon. Proseguire sulla via tracciata dal Maestro è ormai impossibile.

Hai introdotto a tua insaputa una variabile psicostorica di tale portata, da alterare completamente – per il secondo teorema di Seldon – tutte le linee di previsione fin qui fatte introducendo un punto di discontinuità del quart'ordine.

In termini meno tecnici, hai fatto fallire il Piano: se ricominci, vedi di giungere a un risultato meno catastrofico.

274

Terminus ormai è una città non grande, ma viva e vitale, raccolta intorno al maestoso Palazzo dell'Enciclopedia all'interno del quale sono state duplicate in maniera abbastanza fedele le attrezzature scientifiche dell'Università di Trantor e sono state trasportate le immense moli di dischi e nastri di tutti i videolibri della Biblioteca Imperiale di Trantor. Numerosi edifici sorgono ormai intorno al Palazzo dell'Enciclopedia, tutti nella caratteristica architettura galattica di moda a quest'epoca.

È beninteso ancora un enorme cantiere: per esempio il grande acquedotto pubblico è ancora tutto da appaltare, le strade che conducono fuori città, verso le zone non ancora colonizzate del pianeta, sono praticabili soltanto con i mezzi speciali, le transazioni in città si regolano con pezzi di carta, destinati ben presto ad essere sostituiti dalle prime monete in acciaio inossidabile coniate dalla zecca cittadina.

Prosegui la lettura alla nota **100**.

275

In poche settimane è stata smantellata la Volta del Tempo, è stato chiuso il Palazzo dell'Enciclopedia ed è stato abbandonato il lavoro di catalogazione dei documenti che sembrava il compito piú importante degli Enciclopedisti.

Fulman si è messo a studiare disperatamente psicostoria e ha indirizzato tutti i suoi colleghi e collaboratori sulla stessa strada.

Alcune missioni segrete su Trantor hanno recuperato libri e libri sull'argomento che su Terminus, per ragioni inspiegabili, non erano stati portati al momento dell'esodo iniziale.

Quando pensi a questo, non puoi che riconoscere la mano di Hari Seldon sotto questa manovra e incominci a pensare che stravolgere cosí il suo disegno non è foriero di buoni auspici.

"Se Seldon l'avesse voluto" mediti "tutto questo materiale non sarebbe stato *dimenticato* su Trantor. Quindi ci doveva restare..."

"Certo" concludi amaramente fra te e te "Gaal Dornick non l'avrebbe permesso, ma ormai è troppo tardi per fare qualcosa."

Dimezza subito i tuoi punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco* (arrotonda all'intero inferiore, se necessario) e vai alla nota **36** per leggere le conseguenze di questa situazione.

276

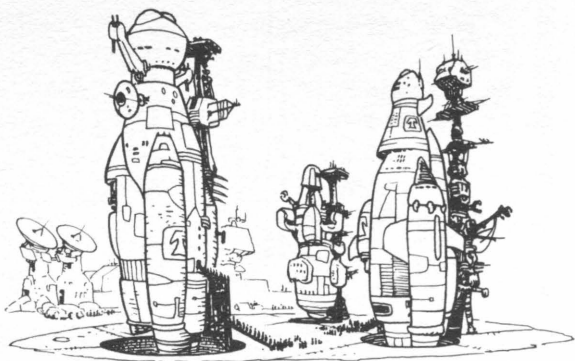
Compiuto il secondo Balzo sulla rotta di Terminus, guardi per l'ultima volta le gigantesche navi che - dopo aver superato le grandi distanze che dividono il cuore dell'Impero dalle stelle solitarie ai margini della Galassia - si sono spinte fino ai confini estremi dell'universo trasportando la modesta popolazione di centomila persone animate dalla grande speranza del Progetto Seldon.

Lo sbarco su Terminus avviene alla nota **335**.

277

Giunto su Anacreon, ti congedi dal pilota dello spaziotaxi. Ti rechi all'Ufficio per il Collocamento Planetario e inoltri le tue richieste tramite un terminale. L'entità del numero di persone che cerchi, ma ancor piú la destinazione insolita, non passano inosservate agli informatori del regime di polizia che ormai si è stabilito su Anacreon.

Poche ore dopo il visafono della tua camera d'albergo ti avvisa della presenza di un paio di guardie, le quali ti invitano a presentarti subito al Prefetto che con il pomposo titolo di Governatore Reale regge il pianeta in nome dell'Imperatore.

Il colloquio è breve e poco cordiale: te ne potrai rendere conto alla nota **254**.

278

Si tratta del messaggio personale di uno dei tuoi compagni di complotto. Ti segnala oscuramente che qualche notizia è trapelata e ti invita quindi a partire immediatamente dallo spazioporto, prima che sia troppo tardi. Cancelli ogni traccia del messaggio e te ne torni rapidamente alla tua astronave.

Mentre sei in attesa del segnale di via libera, che non può tardare ormai piú di qualche secondo, sul monitor del tuo computer di bordo compare un messaggio ufficiale dell'unità preposta alla sicurezza dello spazioporto.

Ti comunicano che il decollo della tua nave viene posticipato per un'ispezione della guardia aerospaziale. È un evento estremamente raro, e ti accorgi immediatamente che non può trattarsi di una coincidenza. Corri alla nota **327**.

279

Hari Seldon deve decidere a chi affidare l'organizzazione delle complesse attività di trasporto del gruppo dei suoi uomini su Terminus.

Se hai FORTUNA, oppure se hai almeno nove punti di POTERE, la sorte è dalla tua parte e sei il prescelto: vai alla nota **97**; in ogni altro caso leggi la nota **311**.

280

— Esiste una branca del sapere umano, conosciuta come logica simbolica, già studiata, sembra, nella preistoria e perfezionata poi nell'epoca precedente l'ascesa al potere della dinastia degli Entunus — incomincia a spiegarti Muller Holk.

— Lo scopo pratico della logica simbolica che io intendo coltivare — prosegue — consiste nel cercare di eliminare tutte le parole inutili che rendono oscuro il linguaggio umano.

— Spiegatevi meglio, Holk — lo esorti con un certo interesse alla nota **334**.

281

Ritieni che l'innesto di altri personaggi validi possa aiutare la Fondazione a crescere piú in fretta e stimolare te a non dormire sugli allori.

Per questa ragione accetti ben volentieri l'idea di Seldon di associare nella conduzione della vita pubblica sul pianeta Gaal Dornick, per il quale, a parte tutto, il Maestro ha un affetto profondo, perché è stato l'ultimo discepolo reclutato nel Progetto prima del terremoto provocato dal processo davanti alla Commissione per la Sicurezza Pubblica su Trantor.

Prosegui alla nota **225**.

282

Le tue doti, ma soprattutto il tuo carisma di anziano

padre della patria, aiutante di Seldon e amico di Dornick, ti hanno permesso di imporre la tua opinione senza dover ricorrere alla forza. Sei riuscito a convincere i "mitici" a concludere le dimostrazioni di protesta, facendo balenare loro la possibilità di politicizzarsi e guidare le rivolte sugli altri pianeti in un senso favorevole a Terminus.

È un tuo risultato personale importante, che ti permette di aumentare di tre unità i tuoi punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*.

Vai alla nota **11**.

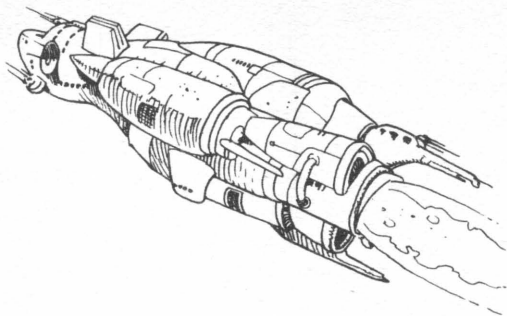
283

Scoperchi il piccolo cubo nero e una luce incandescente per poco non ti acceca.

Mentre ti accasci a terra senti, ormai molto lontana, la voce di Seldon:

— Ho dovuto farlo. È troppo presto per far conoscere il segreto della Seconda Fondazione, che deve rimanere avvolto nell'ombra per molto tempo ancora. Hai voluto sapere, e devi pagare con la vita la tua curiosità: quel cubo non era il Primo Radiante, che tra l'altro non potrebbe essere di dimensioni cosí piccole, bensí una forte sorgente radioattiva tarata per agire in modo rapidissimo e indolore. Il Progetto è piú importante di tutti noi presi singolarmente, perché contiene la somma delle speranze dell'intera specie umana.

Sono le ultime parole che riesci a sentire. Un velo di buio cala sui tuoi sensi mentre ti accasci al suolo esanime. Un dolore lancinante contrae tutti i tuoi muscoli facciali in una smorfia terribile, ma è questione di un attimo.

Se vuoi conoscere l'esito di questa avventura, ricomincia da capo, ma modera la tua curiosità.

284

Ti assumi per intero la responsabilità di andare in incognito su Synnax e prendere contatti con un'organizzazione indipendentista locale che non è mai stata completamente domata in centinaia di anni di sforzi e di minacce da parte dell'Impero.

In gran segreto prepari la tua nave spaziale per la delicata missione, ma quando sei già nella cabina di comando e attendi che il controllo traffico dello spazioporto di Trantor ti dia il segnale di via libera ricevi improvvisamente un messaggio sul circuito di emergenza.

Vai a leggerlo alla nota **169**.

285

Quella stessa sera Seldon ti ha convocato nel suo studio. Ti sei recato a trovarlo con una certa apprensione: dopo averti ricevuto con una breve stretta di mano, non ti ha invitato nemmeno a sederti su una delle poltrone che stanno di fronte alla sua scrivania e senza mezzi termini ti ha dato una notizia certamente poco gradita.

Vai a leggerla alla nota **18**.

286

Sinceramente addolorato per la strage che involontariamente hai provocato nei lavori per l'ampliamento dello spazioporto di Terminus, sei costretto a subire un'indagine da parte della guardia della sicurezza cittadina.

È una vicenda molto poco piacevole, quella in cui ti trovi ora compromesso: se hai TALENTO oppure piú di quindici punti di POTERE vai alla nota **215**, altrimenti la tua carriera si conclude assai malinconicamente alla nota **26**.

287

Su Orsha II, lontano dalla febbrile operosità di Terminus, ti senti finalmente in pace con te stesso. È un pianeta di pensionati, fuori dalle principali rotte di traffico della Galassia, e sembra fatto apposta per chi come te desidera soltanto la pace per gli ultimi giorni che gli sono concessi da vivere.

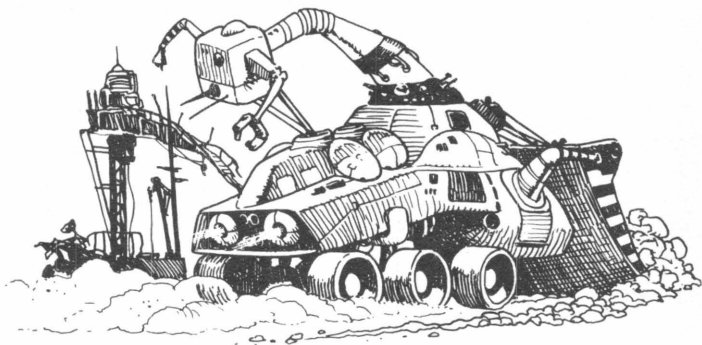
Se gli occhi non ti si affaticano troppo, prosegui con la lettura della nota **329**.

288

Sceso dall'astronave, togli la pala ipermeccanica dall'ingombrante imballaggio autostivante. Qualcosa non funziona però a dovere, per colpa della gravità ridotta o di un difetto nella circuiteria di apertura, sicché il braccio della pala non si rinsalda perfettamente e cade sul suolo incrinandosi.

Ci metti un po' per riparare manualmente il dispositivo ipermeccanico. Il tecnico che ti ha accompagnato ti raccomanda la massima prudenza nella manovra, visto che la saldatura è stata effettuata in

condizioni di emergenza e senza i prescritti collaudi di laboratorio.

Ti allontani alla nota numero **3**.

289

Ti è subito chiara l'importanza dell'Istituto di logica come primo nucleo intorno al quale far crescere la nuova Università di Terminus. Questa decisione potrebbe però causare una svolta importante nelle tendenze psicostoriche del pianeta, e il tuo problema consiste perciò nel capire se essa va nella direzione del Progetto Seldon o meno.

Purtroppo le tue attuali conoscenze psicostoriche sono assolutamente insufficienti per rispondere a una domanda cosí difficile e sai bene che non potrai consigliarti con nessuno in città.

Eppure, da giovane, eri uno dei piú stretti collaboratori di Seldon: ti sforzi di ricordare qualcosa di utile alla nota **182**.

290

Hai cambiato Facoltà all'interno dell'enorme Uni-

versità di Trantor e ti occupi ormai di altri argomenti. Non ti sei accorto nemmeno della partenza di un gruppo di quasi centomila persone, guidate da Hari Seldon, verso uno sperduto pianeta ai confini della Galassia. Del resto, sui quaranta miliardi di esseri umani che abitano Trantor...

Tu trascorri il resto dei tuoi giorni da accademico, dimenticandoti di aver avuto per un attimo la possibilità di incidere in maniera importante nel futuro della specie umana nella Galassia.

La tua avventura termina qui, ma senza una maggior grinta è inutile perfino ricominciare.

291

Purtroppo nessuno capta il tuo messaggio di aiuto, o comunque si azzarda a venirti a salvare.

Le guardie si accorgono ben presto di un disturbo elettromagnetico alla loro stazione e sospettano la presenza del tuo segnalatore psionico: prima che te lo trovino addosso, reato per il quale rischieresti la condanna a morte, lo getti nell'inceneritore sentendo i passi di un drappello di guardie che si avvicinano alla tua cella.

Il segnalatore non viene trovato, ma la tua avventura finisce qui, in una prigionia senza fine. Prima di annoiarti troppo, è meglio che ricominci questa storia da capo.

292

Il problema è assai serio. Gli uomini sono in rivolta, non intendono piú reggere i tuoi ritmi di lavoro e vogliono ritornare su Trantor. D'altra parte il piano controllato dall'elaboratore di bordo per completare l'opera in tempo per l'esodo delle centomila persone

coinvolte nel Progetto Seldon non ti permette di accorciare nemmeno di mezz'ora al giorno i turni di ciascuno, altrimenti rischi di non concludere in tempo.

Sei costretto ad usare le maniere forti: volano parole grosse, scoppiano i primi tafferugli e purtroppo un operaio resta ucciso nella rissa. Dimezza subito i tuoi punti di POTERE sul *Diario di Gioco*, arrotondandoli all'intero inferiore se necessario.

Molto colpiti dall'accaduto, alcuni uomini fuggono su Anacreon a bordo delle piccole scialuppe di salvataggio dell'astronave.

È assolutamente l'ultima cosa che doveva succedere, come potrai constatare tu stesso alla nota **242**.

293

«Se ora è notte, poi verrà il giorno»: questa luminosa frase che hai trovato negli appunti di Gaal sugli ultimi giorni di Hari Seldon ha il potere di restituirti parte del tuo equilibrio per le difficili sfide che incombono.

Mediti a lungo su come andare avanti ora, e ti trovi ormai a dover prendere una decisione: se accetti l'idea di Gaal e crei il Consiglio dei Fiduciari del Comitato per l'Enciclopedia vai alla nota **110**, altrimenti leggi la nota **220**.

294

Sei dell'avviso che non sia opportuno formare altri studiosi di psicostoria all'interno della Fondazione, visto che Hari Seldon in persona non l'aveva previsto.

La tua opinione ha molto peso nel convincere Gaal che questa è la strada giusta da seguire.

Annota una 'I' sul *Diario di Gioco* e prosegui la lettura con la nota **168**.

295

Sbarcato su Anacreon entri in contatto con alcuni mercanti locali. Ti fai credere un cliente, titolare di una piccola impresa di import-export galattico, interessato ad importare sul suo pianeta, che hai però cura di non nominare mai, minerali grezzi e semilavorati metallici.

Le trattative si trascinano per le lunghe e hai modo di parlare a piú riprese con i mercanti: spesso vieni invitato a casa loro e approfitti di queste occasioni per conoscere anche le loro mogli e i loro figli, raccogliendo tutte le informazioni possibili sulla vita del pianeta.

Durante il tempo libero, passeggi oziosamente qua e là, come un vero turista, utilizzando senza risparmio le videocamere e le macchine fotografiche, stando ben attento però a non dare nell'occhio alle numerose guardie che sorvegliano i piú importanti edifici della capitale di Anacreon.

Continua la lettura alla nota **172**.

296

Ti sei reso conto che la decisione di Seldon è profondamente saggia e che una separazione di responsabilità tra te e Gaal Dornick potrà giovare al futuro del Progetto. Hai dichiarato a Seldon tutta la tua disponibilità e ti sei complimentato con Gaal per la sua "promozione".

Gaal ti ha ringraziato, un po' confuso, dichiarando che non si attendeva una tale stima da parte del Maestro che conosce da cosí poco tempo. Dice co-

munque che ascolterà attentamente i tuoi consigli: aggiungi per questo un'unità ai tuoi punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*.

Prosegui alla nota **181**.

297

Nel momento in cui ascolti queste notizie, ti rivedi giovane seguace di Hari Seldon all'esame di Psicostoria I. Fosti interrogato proprio su quel teorema, che all'epoca ti era chiaro e lampante come la luce del sole. Trascorsi tanti anni, non ti è nemmeno passata per la testa la possibilità di cadere in un errore cosí terribile. A causa della tua opera il Progetto Seldon è destinato ad uscire dai binari tracciati dal suo fondatore con l'ausilio della psicostoria.

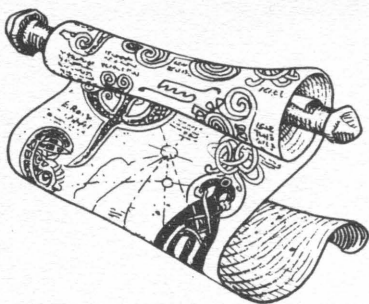
Questa amara constatazione precede di poco le tue dimissioni dalla carica che detenevi e il tuo abbandono di questa avventura. Se avrai il coraggio di ricominciare, cerca di non tradire nuovamente la fiducia che Seldon aveva riposto in te da giovane.

298

— E va bene, razza di fifoni, vi farò vedere io... — imprechi reprimendo la tua irritazione mentre avanzi verso le strutture metalliche dello spazioporto.

Hai gettato via il termorivelatore e ti sei munito soltanto di una torcia, convinto che si possa trovare al piú qualche sbandato addormentato.

Nessuno degli operai si è mosso per seguirti: te ne sei accorto troppo tardi, quando ormai non potevi piú tornare indietro. Ti trovi cosí ad aggirarti tra le enormi falcate metalliche che sostengono parte della cupola dello spazioporto, ingombre di detriti e piene di silenzio.

La tua torcia fende il buio senza notare nulla di interessante. Improvvisamente, però, qualcuno ti si fa incontro alla nota **219**.

299

Linge Chen in persona ha firmato l'ordine di esecuzione di Hari Seldon, Gaal Dornick e degli altri quarantanove matematici del Progetto, tra i quali ti trovi anche tu. L'eliminazione fisica è indolore e molto rapida, e questo è certamente il minore dei tuoi crucci.

Ben peggiore è l'esito del tuo ultimo colloquio con Seldon, avvenuto in un buio corridoio del palazzo mentre ti stavano portando fuori per l'esecuzione.

— Il successo del Progetto era garantito al 99,9% e l'unica variabile psicostorica libera era rappresentata — osserva Seldon tristemente — dalla stupidità umana e dall'ambizione ad agire senza aver considerato tutti i risvolti del problema.

Seldon ti guarda con un'espressione mortalmente triste e sospira:

— Mi dispiace che sia stato proprio tu a non averlo capito.

Se vuoi conoscere l'esito finale del tuo gesto, leggi la nota **349**.

300

— Poche storie, Malakoff, quale interesse avrebbe l'Imperatore a spiarci in questo modo? Perché vi avrebbe mandato qui clandestinamente, anziché nominarvi rappresentante imperiale su questo pianeta? Io non credo si tratti di qualcuno legato alla corte di Trantor — insinui poi, guardandolo fisso negli occhi — anche perché *io so* chi vi manda.

Sulla faccia di Malakoff si dipinge un'espressione di spavento e riesce a balbettare soltanto: — Come, come?

— È semplice — insisti, alzando la voce — il vostro capo mi ha mandato un messaggio personale di scuse dopo la vostra cattura.

La tua affermazione ha l'effetto di un colpo di disintegratore. Malakoff smette di tormentarsi le mani ed esclama costernato: — Il Governatore Reale di Anacreon mi ha venduto!

Sei tu, ora, a restare senza parole: la tua montatura ha funzionato e l'uomo che ti sta di fronte si è tradito, ma mai avresti immaginato che il mandante fosse cosí pericoloso e cosí vicino.

Prosegui alla nota **268**.

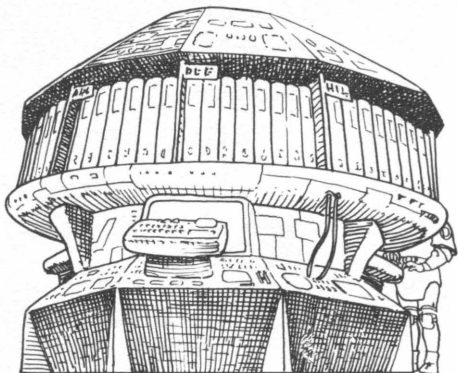
301

I grandi baffi attorcigliati di Yate Fulman tremano di emozione alla tua comunicazione.

— Bene, ora cambieremo strada — sono le sue prime parole.

Preoccupato per questo atteggiamento, cerchi di seguire le attività di Fulman dopo il suo insediamento a capo dell'Enciclopedia. Sei impotente però di fronte alle sue mosse, poiché il corpo speciale di guardia che vigila sulla tranquillità della vita su Ter-

minus fin dai tempi del grande Hari Seldon è rimasto alle dipendenze dell'Enciclopedia e cioè di Fulman.

Per vedere che cosa l'Enciclopedista riesce a combinare vai alla nota **275**.

302

Purtroppo a causa di una serie di disturbi il sistema di galattoteleconferenza non funziona come dovrebbe: sei costretto perciò a prendere un servizio di linea per recarti a Trantor.

La grande astronave-passeggeri atterra in un turbinio di rumori diversi: il sibilo appena percettibile dell'atmosfera che si lacera al passaggio dell'affusolato scafo metallico di vanadio-molibdeno, il ronzio del sistema di condizionamento autoregolato che mantiene all'interno costantemente una temperatura fresca, nonostante l'enorme calore sviluppato dall'attrito con l'aria, e infine il rombo cupo dei motori che frenano la caduta libera.

Sbarcato su Trantor, ti presenti a Hari Seldon alla nota **177**.

303

Il laser a luce rossa che aveva il compito di impedire l'uscita dalla stanza è stato regolato per errore a bassa potenza, sicché riesci ad attraversarlo rimediando soltanto qualche lieve ustione. Scappi poi da Hari Seldon e, piangendo, gli confessi quanto hai compiuto.

Seldon ti guarda tristemente e dice soltanto poche parole:

— Oh, no! Non aspettavano altro. Adesso è veramente tutto finito.

Leggi la nota **299**.

304

— Insomma, da dove venite, Malakoff? — chiedi senza una punta di cortesia. La faccia sottile e astuta del tuo interlocutore si concentra, come se facesse un grande sforzo per parlare, e successivamente incomincia scandendo bene le parole: — Io sono una spia imperiale.

Lo stupore per poco non ti fa rovesciare dalla sedia. Guardi lo straniero fisso negli occhi e gli chiedi, sillabando a tua volta:

— Ma cosa ci fa su Terminus una spia imperiale?

Lo straniero si dimostra questa volta loquace e fantasioso: ti racconta che un membro altolocato della corte dell'Imperatore ha ritenuto di mandarlo a spiare di persona le mosse della Fondazione Enciclopedica Numero Uno nella fase di impianto sul pianeta Terminus. Troppe omissioni nel racconto e troppi particolari che non tornano ti fanno sospettare che la storia non sia vera.

Non indaghi oltre e accetti tuttavia per buono il racconto (**255**), oppure ti fai portare una frusta neu-

ronica e minacci Malakoff per ottenere la verità **(223)**, o infine fai notare le incongruenze e cerchi di ottenere spontaneamente una versione piú credibile della storia **(247)**? Attenzione però: per effettuare quest'ultima scelta, devi possedere piú di sette punti di SUCCESSO.

305

Il ragazzo ha il compito di installare nella stanza di Pirenne, sotto una tabacchiera d'argento, una minuscola trasmittente predisposta per comunicazioni olovisive iperspaziali in ultraonde.

Passano un paio di settimane prima di vederlo di ritorno su Orsha II, ma finalmente giunge recandoti una buona notizia: ha fatto tutto senza che il Presidente degli Enciclopedisti si sia accorto di nulla.

Con autentica emozione ti sintonizzi sulla lontana emittente e ti sembra di essere nuovamente lí all'insaputa di tutti, in quella stanza dove hai lavorato, hai combattuto tante battaglie e hai trascorso la parte migliore della tua vita.

Per vedere cosa sta succedendo in questo preciso momento nel cuore della Fondazione, recati alla nota **350**.

306

— In nome dell'Imperatore dichiaro l'imputato colpevole e lo condanno al carcere a vita nel penitenziario della terza luna di Siwenna.

Un silenzio mortale cala sull'uditorio: si tratta di uno dei posti piú disperati e tetri della Galassia, dal quale nessuno è mai uscito vivo, mantenuto completamente isolato da tutti i contatti con il resto della vita civile. Non sono ammessi nemmeno i notiziari

Il ragazzo ha il compito di installare nella stanza di Pirenne, sotto una tabacchiera d'argento, una minuscola trasmittente... (305)

olovisivi, né la stampa trasmessa via ultraonde del *Notiziario Imperiale*.

Nel passare i tuoi giorni nella noia e nell'ozio del penitenziario galattico, ti chiedi spesso quale strada abbia preso, senza il tuo contributo, il Progetto Seldon che tu per poco non hai affossato. Le tue domande sono destinate comunque a restare senza risposta, a meno che tu non riapra il libro da capo.

Per questa volta hai fallito il tuo obiettivo.

307

Ti è andata male. Il minuscolo segnalatore psionico che avevi nascosto sotto la lingua è stato trovato durante la visita medica cui ti hanno sottoposto prima di farti entrare in prigione. Con orrore hai guardato la faccia del soldato che, una volta ricevuto l'oggetto a lui ignoto dalle mani del medico, lo ha sbriciolato, distruggendo con esso ogni tua speranza di lanciare un messaggio di aiuto ai pochi amici che ti erano rimasti fedeli su Terminus.

Sai che nessuno potrà avvicinarsi a quella prigione, controllata in ogni angolo con visafoni e segnalatori interferometrici. Anche con i tuoi ormai scarsi ricordi di psicostoria, non ti è difficile calcolare che le tue possibilità di evasione sono ormai ridotte a zero; vicina a zero è purtroppo anche la probabilità di successo del Progetto Seldon che con la tua condotta poco avveduta hai contribuito a far fallire.

La tua avventura termina qui: se vuoi, puoi ricominciare dall'inizio.

308

Chiudi gli occhi e ti rilassi ascoltando musica siderale in attesa del segnale di partenza. Nella grande

astronave i passeggeri sono tutti in silenzio: alcuni pregano, altri guardano per l'ultima volta la superficie del pianeta dove sono nati.

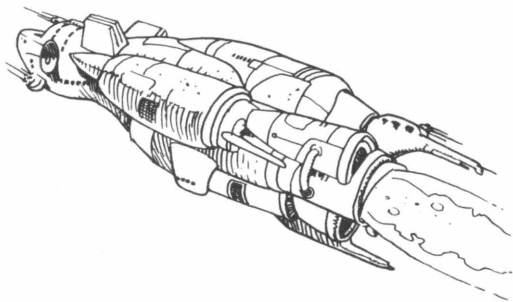
Finalmente viene dato il segnale di partenza e le astronavi si alzano una dopo l'altra in volo nell'alta atmosfera, fino a lasciare il pianeta per prepararsi al primo Grande Balzo attraverso l'iperspazio.

Dalla cabina della nave ammiraglia, Hari Seldon lancia un messaggio di saluto ai centomila uomini che hanno avuto fiducia in lui e lo hanno seguito per costituire il seme della nuova umanità. È veramente un momento emozionante:

— Un piccolo salto per noi, un grande balzo per l'umanità — conclude Seldon con tono profetico.

Mentre ascolti le sue parole pensi al destino di tutte le famiglie che vi stanno seguendo. Dal tono di voce, ti accorgi che anche il grande Hari Seldon è certamente assai commosso.

Vai alla nota **2**.

309

Il sintonizzatore galattico, modello brevettato da una grande azienda di telecomunicazioni interstellari, ti permette di captare con una nitidezza incredibi-

le tutte le stazioni di tutte le province del tuo Settore della Galassia. A patto di accettare di tanto in tanto qualche piccolo disturbo, è possibile sintonizzarsi anche sulla maggior parte delle emittenti di altri Settori del quadrante galattico che dispongono di sufficiente potenza sulle bande riservate a questo tipo di trasmissioni.

Mandando mentalmente un'imprecazione all'astuzia di chi ha inventato il sistema di tariffazione di quel servizio, che trovi oltremodo costoso, ti sei sintonizzato su un'emittente di Glyptal IV che trasmette la *Sinfonia siderale* in mi bemolle maggiore di Jordan Mattheus.

Mentre ascolti rapito, però, un'improvvisa interruzione alla fine del terzo movimento, un andante molto allegro che fa pensare a una cavalcata negli sterminati spazi della Galassia, ti fa sobbalzare alla nota **251**.

310

La tua sete di potere, in fondo, ha avuto la meglio. Hai colto al volo l'occasione per metterti a capo della Fondazione Enciclopedica Numero Uno e lo hai comunicato per via olovisiva a tutti gli abitanti del pianeta. Osservi con soddisfazione l'inceneritore per documenti che con un lieve ronzio sta decomponendo i resti dell'ordine del giorno di convocazione degli Enciclopedisti per «decisioni sul futuro assetto organizzativo del lavoro degli addetti all'Enciclopedia».

Ormai non c'è piú nulla da decidere: il capo sei tu, il vero erede del grande Hari Seldon. Aggiungi sei punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*.

Se hai AMBIZIONE e FORZA vai alla nota **220**, altrimenti alla nota **259**.

311

Con tua grande sorpresa, Seldon, rivolgendosi soprattutto a te, prende alla larga il discorso e parla della separazione dei compiti, delle responsabilità, della collaborazione di tutti, della necessità di comprensione, e di tante altre cose. Sulle prime non capisci dove voglia andare a parare.

A poco a poco, però, ti risulta chiaro che il tuo ruolo di braccio destro del capo è messo in discussione dalla presenza di Gaal. Sembra che si stia profilando una separazione di competenze tra voi due: la accetti senza fiatare (**241**) o ti dai da fare per cambiarla (**271**)?

312

Ti sei rivolto a Gaal accennando un complimento cosí tagliente che è dovuto intervenire Seldon in persona per separarvi. È chiaro che siete ormai allo scontro aperto.

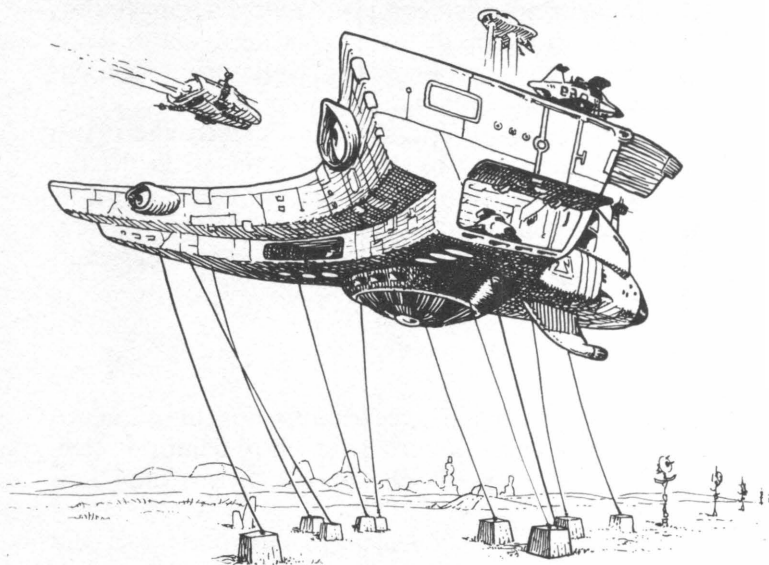
Annota una 'G' sul *Diario di Gioco* e recati alla nota **181**.

313

Utilizzi il visiogoniometro per prendere rapidamente le misure delle zone abitabili. Sulle carte che incominciano ad apparire sul tuo computer di bordo tracci idealmente il *cardo* e il *decumano* e incominci a progettare, tramite un sofisticato sistema di sviluppo automatico, una pianta della futura città, caratterizzata da ampie vie che si intersecano ad angolo retto.

Lo spazioporto verrà dislocato fuori città e sarà piuttosto piccolo, perché – a parte l'arrivo dei colo-

ni - nei primi tempi i contatti previsti con il mondo esterno saranno veramente assai limitati.

Leggi la nota **8**.

314

Nelle carceri di Anacreon trascorri tutti i fatidici sei mesi durante i quali su Trantor e su Terminus si è lavorato alacremente per organizzare l'esodo.

Finalmente, grazie anche a tutta una serie di pressioni diplomatiche che Seldon ha svolto per te, vieni liberato e puoi lasciare Anacreon su un piccolo spaziotaxi, che dopo averti dato qualche grattacapo in fase di decollo ti permette di raggiungere senza ulteriori problemi il tuo gruppo su Terminus, che, alla nota **274**, ti appare molto diverso da come l'avevi visto la prima volta.

315

Il Consiglio è riuscito a mettere le cose in modo che sembra sia stato tu ad aver rifiutato l'istituzione di un'Università su Terminus, mentre in realtà la colpa è tutta del Consiglio stesso.

Disponendo dei mezzi di comunicazione di massa, l'opinione pubblica può essere manipolata con relativa facilità, mediti tristemente, nell'impossibilità di far sentire le tue ragioni.

La decisione naturalmente non va molto a genio a Muller Holk, che si sente tradito dal tuo atteggiamento, benché tu non ne abbia colpa, e si fa promotore di una manifestazione di protesta che ben presto coinvolge una parte importante della popolazione del pianeta.

Chiamato a sedarla nella tua veste di responsabile amministrativo, non ti viene idea migliore di richiedere l'intervento della guardia della sicurezza, alla nota **34**.

316

Se hai TALENTO e almeno dieci punti di SUCCESSO riesci a ritrovare le informazioni che ti interessano sulle propensioni mistiche delle popolazioni primitive di Anacreon (vai alla nota **60**), altrimenti, se ti manca anche una sola di queste due condizioni, lasci stare e ti occupi della storia delle attività commerciali del pianeta (leggi la nota **20**).

317

Un esempio delle delicate scelte in cui sei coinvolto si presenta qualche anno dopo, in occasione della morte improvvisa di Bor Alurin.

Sei stato convocato in tutta fretta da Gaal per decidere insieme a lui la via da seguire in futuro. Poiché si sente molto indeciso, vuole ascoltare prima il tuo parere.

Se ritieni utile formare altri psicostorici vai alla nota **103**, se non lo credi opportuno alla **294**, se infine a tua volta ti senti indeciso leggi la nota **188**.

318

— Dov'è la Seconda Fondazione, Maestro? — chiedi senza renderti conto del lieve sussulto che provoca in Seldon la tua domanda.

— Perché mi fai questa domanda? — risponde il vecchio parlando con insolita lentezza e separando bene le parole. — Sai che il Progetto prevede due Fondazioni indipendenti, agli estremi opposti della Galassia.

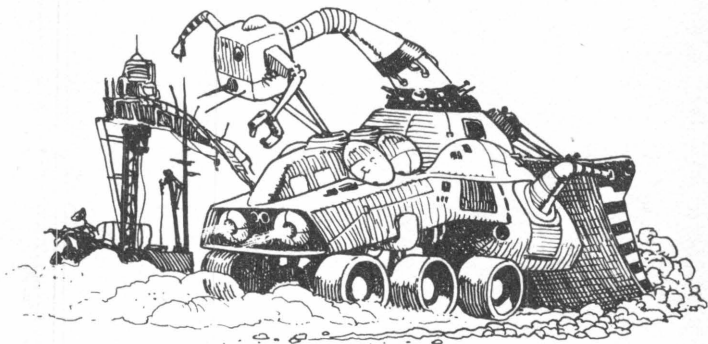
— Sí — riprendi — ma com'è che non si parla mai dell'altra Fondazione? Sono partiti anch'essi? E per dove? Chi è il responsabile del loro impianto? I sei mesi sono trascorsi anche per loro dall'ultimatum della Commissione per la Sicurezza Pubblica... ma un momento, potrebbero essere anche qui insieme a noi e staccarsi da noi in un momento successivo, per quello che ne so io. Sono talmente misteriosi!

Seldon ti guarda con un sorriso enigmatico alla nota **227**.

319

Quando dai l'ordine di continuare il lavoro ignorando il segnale del termorivelatore, il capo-operai ti fa notare che questo potrebbe voler dire uccidere alcuni esseri umani nascosti tra il metallo delle strutture.

Alzi le spalle con fare disgustato e guardi fisso negli occhi il guidatore della grande pala ipermeccanica che a un tuo comando si mette in moto con fracasso.

Ti giri e con passi solenni te ne torni al tuo ufficio alla nota **237**.

320

Sei chiaramente il capo riconosciuto dei congiurati, sia per la tua posizione molto vicina a Hari Seldon, sia per le tue doti personali.

— Saremo sempre con te! — promette Lors Avakim, parlando evidentemente anche a nome degli altri.

Si tratta ora di mettere in pratica qualcuna delle alternative viste in precedenza, o qualcosa di nuovo, come vedrai alla nota **272**.

321

La scomparsa di tutti i testi di psicostoria dalla Biblioteca Centrale di Terminus ti è ora chiarissima e la interpreti come un segno certo della volontà di Seldon, contro la quale non è opportuno andare.

Dopo esserti perciò convinto che su Terminus non dovranno mai piú fiorire studi di psicostoria, annota una lettera 'Z' sul *Diario di Gioco* e procedi alla nota **168**.

322

Mentre il giovane se ne va offeso, ti accorgi che ha lasciato sulla scrivania il suo tesserino personale. Chiami un tuo assistente per farglielo recapitare e guardi distrattamente il nome stampato a rilievo sulla minuscola tessera di plastica lucida, dove i dati sono memorizzati e riletti facendo uso di un raggio laser a bassa potenza.

Il giovane si chiama Salvor Hardin.

Prosegui alla nota **214**.

323

Un momento! Nel corso del Grande Convegno di tutti gli psicostorici di Trantor, alcuni mesi or sono, Seldon ha annunciato chiaramente che il suo Progetto prevede la creazione di *due* Fondazioni, agli angoli estremi della Galassia. A chi è stata data la responsabilità di creare la Seconda Fondazione, dal momento che non se ne è mai parlato e che lo stesso Hari Seldon è in volo verso Terminus su questa astronave?

È strano che tu, il braccio destro del Maestro, responsabile di tutte le attività connesse con l'esodo da Trantor e con l'impianto su Terminus della Fondazione Enciclopedica Numero Uno, non abbia nessuna notizia in merito.

Chiedi una spiegazione a Seldon approfittando del fatto che viaggia nella tua stessa nave **(203)**, preferisci ricercare per conto tuo qualche indizio **(245)**

o semplicemente ricacci il pensiero e ti disinteressi della questione (**221**)?

324

Alcuni tuoi uomini che stanno lavorando in un cantiere in prossimità dello spazioporto di Terminus hanno interrotto la loro opera e ti aspettano preoccupati ai margini del cantiere. Al tuo arrivo il piú anziano ti si fa incontro, consegnandoti uno strano oggetto, una specie di sonda di bachelite nera.

— È un termorivelatore: lo abbiamo usato piú che altro per scrupolo prima di incominciare i lavori di abbattimento dei contromuri di sostegno di quest'ala dello spazioporto... sa, per l'allargamento deliberato la settimana scorsa... Naturalmente non ci aspettavamo nessun segnale, ma invece guardi — e l'uomo mette in funzione lo strumento.

— E questo cosa significa? — chiedi dopo aver udito il ticchettio cadenzato, chiaramente percepibile nel silenzio del cantiere.

— Uomini o animali — risponde il capo-operai. — C'è qualcuno laggiú, sotto quelle travi metalliche.

Se hai COMPETENZA oppure INTUIZIONE vai alla nota **204**, altrimenti recati alla nota **176**.

325

La conoscenza da parte degli anacreoniani di molti particolari sul Progetto Seldon provoca un'importante deviazione non prevista dal Piano, a causa del secondo teorema di Amaryl.

Non appena rientrato su Trantor, Hari Seldon in persona ti comunica la notizia che Anacreon si è ribellato all'Imperatore. Seldon non riesce a fornirti maggiori particolari, perché due guardie irrompono

nel suo studio. La manica della loro uniforme bianca in fibra plasto-tessile, antimacchia e antigraffio è decorata dal simbolo imperiale: Sole e Astronave.

Siete condotti d'urgenza al cospetto di Linge Chen alla nota **114**.

326

La tua collocazione nel nuovissimo organigramma di Terminus, che ha l'aria dell'ultima opera di Hari Seldon, ormai immobilizzato su una sedia a rotelle da una fastidiosa paralisi, è del tutto accessoria, e certamente poco consona alle tue aspirazioni. Decidi pertanto di non accettare questo sacrificio e se non esiste riconoscenza e stima per il tuo lavoro di fondazione della città di Terminus, resa agibile e abitabile a tempo di record per merito tuo e della tua squadra di uomini, significa che è ora di guardarsi in giro, perché la Galassia è assai vasta e non mancano certo organizzazioni al cui servizio guadagnare qualcosa di piú.

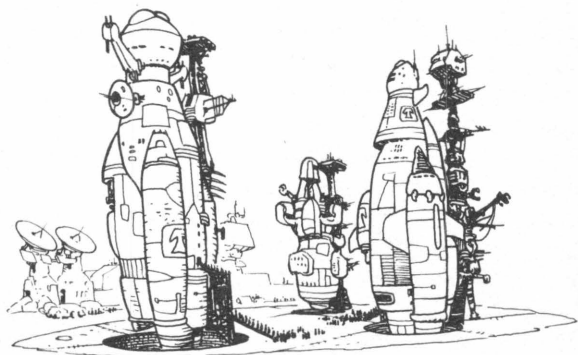
— Al diavolo la Fondazione! — canticchi sull'aria di una canzoncina popolare molto diffusa su Trantor, dopo aver aggiunto quattro punti di DENARO sul *Diario di Gioco*.

Con questo stato d'animo raggiungi lo spazioporto di Terminus e sali su una piccola astronave da turismo, impostando la rotta verso la costellazione di Korell, nella quale sai che esistono ancora numerosi sistemi da colonizzare. Il segnale di via libera ti arriva alla nota **205**.

327

Mentre stai correndo a cercare di nascondere meglio l'esplosivo, momentaneamente mascherato in mezzo

al cibo nella stiva, senti già bussare imperiosamente al portellone dell'astronave. Nella fretta non ti accorgi di aver innestato la miccia tele-elettronica che comanda l'esplosivo: ti precipiti ad aprire la porta, ma non appena le guardie mettono piede a bordo la tua astronave si volatilizza in una nuvola azzurrina, che squarcia persino la struttura in acciaio dell'immenso spazioporto.

Per te è una consolazione assai magra sapere di essere saltato insieme a un drappello di guardie imperiali: se vuoi conoscere come prosegue il Progetto Seldon, devi proprio ricominciare la lettura di questo libro dall'inizio.

328

Decidi di ritornartene su Terminus prima che i mercanti, indispettiti per l'esito poco favorevole delle trattative, possano sospettare che la tua presenza sul loro pianeta nasconda in realtà secondi fini e ti denuncino all'autorità di sorveglianza, che su Anacreon ha ormai assunto la forma di una vera e propria polizia segreta alle dipendenze dirette del Prefetto, che controlla tutto e tutti.

Hai visto con i tuoi occhi, proprio sulla facciata della Prefettura che dà sulla grande piazza centrale, la cosiddetta "bocca della verità", un lettore di supporti magnetici collegato al sistema informativo della polizia segreta nel quale chiunque può inserire denunce anonime che sono considerate valide per l'apertura di una regolare indagine.

Concepito originariamente per la segnalazione di presunte evasioni fiscali, questo sistema è ormai diffuso e temuto da parte di tutti i cittadini.

Lasci il pianeta alla nota **58**.

329

Con la saggezza della vecchiaia ripensi allo svolgimento di tutta questa vicenda e cominci a intravedere la nitidezza del disegno di Hari Seldon. Quando il Maestro pianificò la storia futura, non si basò su eroi brillanti, su singoli individui, ma su forze storiche, su movimenti economici e sociali.

Tu sei stato una pedina fedele di questo immenso gioco: sotto la tua guida, ma non per merito esclusivo della tua persona, la Fondazione è cresciuta da uno sperduto pianeta di coloni ai confini estremi della Galassia a un mondo vivo e vitale, in piena crescita, pronto a entrare in contatto con i suoi vicini in questo momento storico nel quale sembra che la Periferia venga sempre di piú abbandonata dagli interessi dell'Impero. Sei contento, adesso, di aver lasciato la Fondazione alla sua strada segnata dal destino: per i vecchi come te si avvicina il momento del riposo.

Ti sembra che, dai giorni dell'esodo, sia stata fatta veramente tanta strada e ti senti felice per aver assolto in questo modo al compito che ti era stato affidato.

Vai alla nota **115**.

330

Non è solo per lo squallore di Orsha II: in realtà, anche se non lo vuoi confessare nemmeno a te stesso, non te ne vai lontano da Terminus perché non desideri lasciare spazio ai giovani e nonostante la tua età e le tue condizioni di salute pretendi di continuare a guidare la vita della Fondazione come un tempo. Dimezza nel frattempo i tuoi punti di SUCCESSO, arrotondandoli, se necessario, all'intero inferiore.

A tutto però c'è un limite: scoppia una specie di rivoluzione contro di te alla nota **179**.

331

Sei evidentemente poco convincente e gli uomini hanno paura: al tuo ordine nessuno si muove. Dimezza pertanto i tuoi punti di POTERE, arrotondandoli, se necessario, all'intero inferiore.

In base alla legge in vigore su Terminus si tratta di insubordinazione grave, che può comportare anche la pena di morte. Resti francamente sorpreso di come si stanno mettendo le cose e ti trovi per di piú in una situazione molto delicata.

Sei obbligato a scegliere tra le alternative seguenti: farci una gran risata e, imprecando alla codardia dei tuoi uomini, andare a vedere tu stesso cosa si nasconde tra le infrastrutture dello spazioporto **(298)**, alzare le spalle e proclamare che in tal caso si dia inizio ai lavori abbattendo quanto necessario senza curarsi di eventuali presenze umane **(319)**, oppure, se ti preme l'ordine piú che il lavoro, mandare a chiamare il corpo di guardie della sicurezza per mettere in stato di arresto i rivoltosi **(229)**.

Vedi però di decidere in fretta, perché tutti gli uo-

mini ti stanno guardando e sono anche piuttosto nervosi a causa della situazione che si è creata.

332

— Sissignore — è l'unica parola che riesci a proferire, mentre un groppo ti serra la gola. Guardi il Maestro e non capisci perché abbia preso la decisione di promuovere Gaal Dornick a suo braccio destro. Ti chiedi dentro di te quando e in che cosa hai sbagliato nei tuoi rapporti con Hari Seldon, ma accetti la tua nuova sistemazione di aiutante personale di Gaal senza troppi problemi, almeno all'apparenza.

Ti congedi da Seldon senza riuscire a sorridere, ma mantenendo un ferreo controllo del tono della tua voce.

Prosegui alla nota **228**.

333

Per riuscire a far parlare Hari Seldon su questo tema devi veramente strappargli le parole di bocca con la violenza. Se possiedi almeno due doti tra AMBIZIONE, FORZA e INTELLIGENZA costringilo alla nota **201**, altrimenti lascia perdere, dimentica l'episodio e recati alla nota **276**.

334

— L'analisi simbolica dei testi porta a sfrondare quanto viene detto da ciò che è inessenziale, riducendolo, in base al primo teorema di Amaryl, ai postulati, espressi o sottaciuti, e alle conseguenze dirette che possono essere tratte da essi. In parole povere, le circonlocuzioni si perdono e resta soltanto l'essenziale.

Dopo questa spiegazione di Holk resti a lungo meditabondo. Si può trattare di un campo di studio estremamente interessante, e non certo per fini teorici!

Alla luce di questo chiarimento procedi a leggere la nota **197**.

335

Lo sbarco su Terminus dei centomila coloni che al seguito di Hari Seldon hanno avuto il coraggio di attraversare tutta la Galassia per portare la vita su questo pianeta desolato è un evento che resterà per sempre scolpito nella tua memoria. Hai vissuto al fianco del Maestro tutta la cerimonia, che ha avuto punte di autentica commozione quando Seldon ha ricordato il motivo per cui tutti questi uomini sono stati strappati dal cuore dell'Impero.

— Per secoli la civiltà galattica ha ristagnato e si è avviata al declino. Ora, finalmente, la Periferia sta per separarsi e l'unità dell'Impero sarà presto spezzata. In una data imprecisata degli ultimi cinquant'anni gli storici futuri porranno la linea di demarcazione che segna la caduta del Primo Impero Galattico. Dopo la caduta verrà un inevitabile periodo di barbarie, che rischierà di spazzare via le conquiste di

dodici millenni di civiltà imperiale. Il compito della nostra Fondazione è quello di accorciare da trentamila a mille anni questo periodo cupo e di gettare le basi per un Nuovo Impero Galattico, che sorgerà piú luminoso e piú felice di quello che oggi è in agonia.

Seldon aggiunge poi qualche parola mormorando a voce bassa, come una preghiera, che tu solo, tra i tanti che si accalcano intorno a lui, riesci a distinguere alla nota **202**.

336

Inizi a fornire qualche risposta piuttosto generica sui motivi della tua missione su Terminus. Il Prefetto ti ascolta con impazienza e assume un'espressione sempre piú truce man mano che passi ad esporre una serie di particolari sul Progetto Seldon.

A un certo punto, mentre stai per concludere, lo vedi trarre dalla fondina la sonda neuronica.

Se hai FORTUNA recati alla nota **213**, altrimenti leggi la nota **21**.

337

Appena ritirato dal tuo incarico all'interno del Progetto Seldon, ti coglie un forte esaurimento nervoso che ti costringe a un riposo assoluto per molto tempo.

Da questo momento la tua vita non sarà piú la stessa: nei lunghi giorni di ozio forzato avrai modo di pentirti di aver preso affrettatamente la tua decisione e ti roderai per il resto della tua vita dal rimorso di aver abbandonato il Maestro.

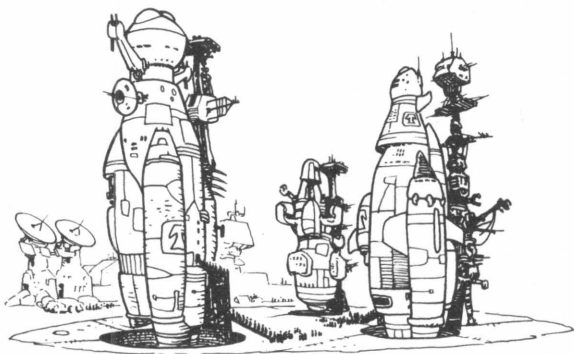
La tua avventura è finita male: cerca di scegliere una strada migliore la prossima volta.

338

Ti stai spegnendo lentamente, senza aver ripreso piena conoscenza, tutto proteso a immaginare il futuro, farneticando qualcosa a proposito della caduta dell'Impero e del Progetto Seldon.

— Svanirà l'Impero con tutte le sue conquiste. Il sapere che vi è stato accumulato si dissolverà e scomparirà ogni ordine costituito. Le guerre interstellari continueranno senza fine, pianeta contro pianeta, costellazione contro costellazione... Decadrà il commercio galattico, la popolazione si avvierà al declino, i mondi perderanno contatto con il corpo centrale della Galassia... L'universo tornerà ad essere un buio nulla come ai tempi precedenti l'Impero... Sarà il regno del caos...

Le parole escono ormai a fatica dalla tua bocca, mentre spiri alla nota **199**.

339

Atterri finalmente su Anacreon con un sussulto che indica l'arresto totale dei motori. Dopo esserti riabituato con un minimo di fatica alla forza di attrazio-

ne naturale del pianeta, sensibilmente superiore a quella di Terminus, scendi dal livello dell'hangar - dove hai lasciato la tua nave alla sala di controllo arrivi, situata parecchi piani sotto la superficie del pianeta - con un ascensore a repulsione di gravità, che per un attimo ti riporta alla ridotta gravità artificiale che mantenevi nella tua astronave.

Superate tutte le formalità di ingresso ti rechi alla nota **295**.

340

Seldon raduna d'urgenza i cinquanta matematici impegnati nel Progetto e comunica ufficialmente davanti a tutti che tu sei il suo incaricato per seguire tutte le attività connesse con l'esodo su Terminus del gruppo e delle centomila persone che ruotano intorno ad esso.

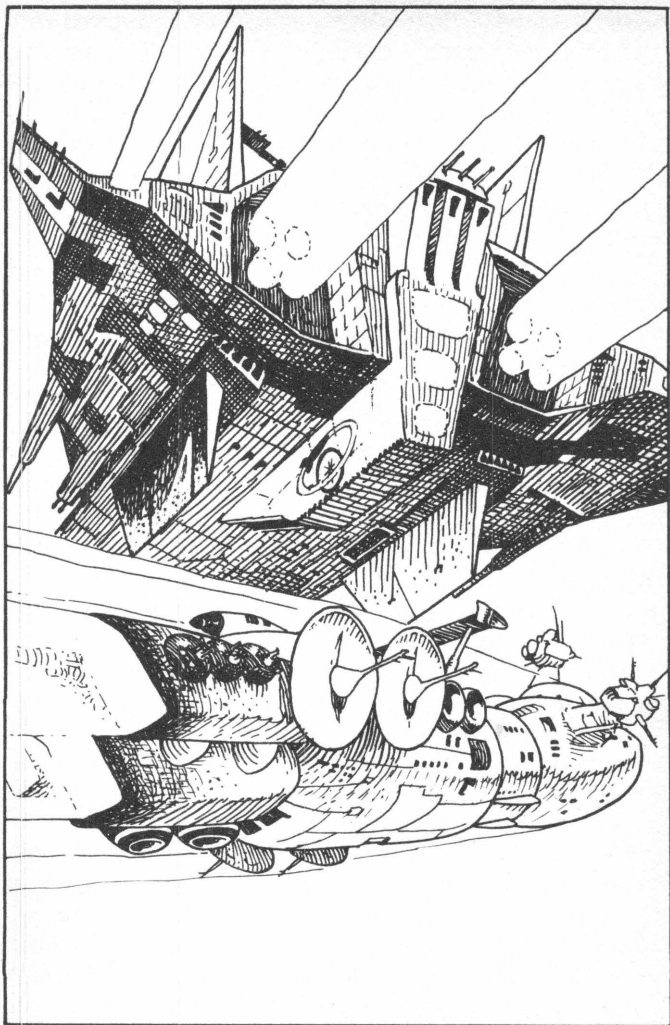
Organizzare tutto ciò in pochi mesi non sarà un'impresa di poco conto, e metterà a dura prova le tue capacità. Te ne renderai conto alla nota **97**.

341

Alcuni tra i ribelli riescono a sorprendere le guardie che avevi disposto intorno allo spazioporto, con l'intento di difendere le poche astronavi possedute dalla Fondazione. I ribelli riescono a partire, ma per errori di manovra nessuna delle due astronavi rubate riesce a entrare in orbita e entrambe si schiantano rovinosamente contro la superficie disabitata del pianeta.

Vedi le conseguenze alla nota **266**.

342

Un'inaspettata prontezza di riflessi del pilota della

Riuscite a sgusciare sotto la chiglia del mostro, che prosegue il suo solitario viaggio di pattugliamento negli spazi galattici. (342)

vostra astronave, che si lancia in una manovra improbabile ma provvidenziale, vi salva dall'impatto che ormai sembrava inevitabile con la gigantesca nave da battaglia imperiale. Riuscite a sgusciare sotto la chiglia del mostro, che prosegue, senza nemmeno essersi reso conto del rischio di collisione, il suo solitario viaggio di pattugliamento negli sconfinati e silenziosi spazi galattici.

Festeggiato lo scampato pericolo, fate ritorno su Trantor alla nota **200**.

343

Abbandoni le tue meditazioni sulla decadenza della tecnologia nell'Impero Galattico, prevista peraltro dagli studi di Hari Seldon, per tornare ad ascoltare le notizie che provengono dal tuo pianeta. Questa volta ti impensierisci sul serio: sembra che una parte della guardia della sicurezza si sia schierata con i dimostranti e abbia occupato i centri nevralgici della capitale, tra cui lo spazioporto.

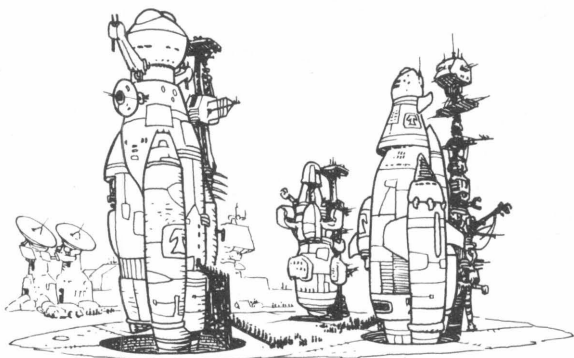
Sei ancora scosso dalla notizia quando sulla plancia di comando della tua astronave si accende il segnale di via libera: vai alla nota **107**.

344

La tua missione è troppo segreta per correre rischi, anche se il vecchio ti sembra un tipo simpatico e ti allevierebbe certo la noia del viaggio nello spazio.

Con un cenno di saluto acceleri il passo ed entri nel grande *Duty Free* dello spazioporto. Quando viene il tuo turno al banco ti rivolgi a un commesso in camice bianco per acquistare con aria da turista distratto del materiale che sarà fondamentale nel corso della tua missione. Si tratta di due spazioca-

mere con obiettivi diversi, una macchina per riprese a grande campo dotata di due ingranditori telescopici e un buon quantitativo di pellicole all'infrarosso.

Ti imbarchi alla nota **236**.

345

Te lo saresti dovuto immaginare: con i ritmi di lavoro che hai imposto, la città incomincia già a prendere forma e gran parte dei servizi urbani indispensabili sono già in fase di avanzata realizzazione.

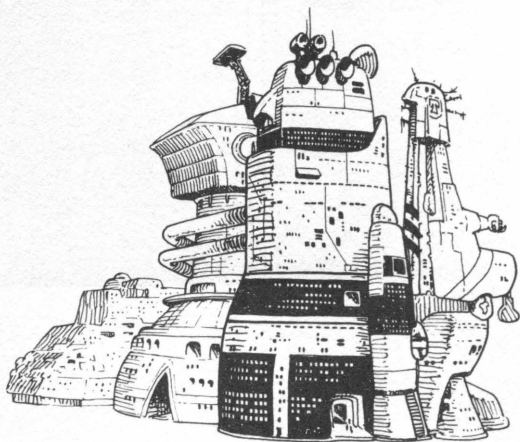
Improvvisamente scoppia un grave problema con il personale alle tue dipendenze: se hai INIZIATIVA e INTUIZIONE vai alla nota **39**, se possiedi una sola di queste doti alla **156**, altrimenti alla nota **292**.

346

Nella tua piú tarda vecchiaia vedrai il popolo armato di Anacreon scendere sul tuo pianeta e conquistarlo senza la minima opposizione da parte degli Enciclopedisti, intenti ad invocare la protezione personale di un Imperatore lontanissimo e sordo a ogni appello. Nessuna forza, né interna né esterna a Ter-

minus, si opporrà a questo destino di schiavitú, che avrà conseguenze nefaste sullo scopo stesso della Fondazione: il Palazzo dell'Enciclopedia verrà abbattuto per fondare sulle sue rovine la dimora del Viceré, il materiale raccolto sarà disperso e l'*Enciclopedia* mai piú vedrà la luce.

La piú sottile delle variabili psicostoriche di Hari Seldon ha fatto cadere il Progetto e ha tradito il Piano, perché il tuo incontro fortuito con il giovane Salvor Hardin ha segnato in senso negativo la carriera del solo uomo che avrebbe saputo fronteggiare la prima grande Crisi nella giovane storia del tuo pianeta.

Purtroppo, la tua avventura è finita male: se vuoi cambiarla devi proprio ricominciare dall'inizio.

347

Le richieste dei "mitici", i fanatici dell'ambiente e del ritorno alla natura, si fanno sempre piú pressanti. Sei stato convocato dal Prefetto di Anacreon per

comunicazioni urgenti e hai deciso di partire con una veloce astronave privata da turismo anziché con la nave ufficiale della Fondazione che ti spetterebbe.
Hai fatto tappa su un piccolo pianeta minerario a mezza strada, sottoposto alla giurisdizione di Anacreon, per cercare di sollecitare la consegna di alcune partite di ferro, rame e alluminio che tardano ad arrivare su Terminus. Mentre stai per ripartire, attendi il segnale di via libera dal controllo planetario sulla plancia della tua astronave alla nota **309**.

348

Seldon è riuscito a premere un bottone sotto la sua scrivania prima che tu gli sia balzato addosso per impedirglielo. In pochi istanti la porta dello studio è stata spalancata dall'esterno da alcune guardie della Commissione per la Sicurezza Pubblica che sono accorse in aiuto di Seldon e ti hanno imprigionato.
— Era tutto calcolato: la probabilità di una rivolta di uno dei miei fedeli era bassa, all'incirca dell'1,5%, ma non potevo non tenerne conto. Mi dispiace per te — continua Seldon, guardandoti con uno sguardo carico di compassione — perché avresti potuto essere tra i fondatori della nuova società che risorgerà dalle ceneri di questo Impero.
L'ultima espressione di Seldon, che cogli mentre due guardie ti trascinano via, è improntata a una tristezza profonda.
Hai sbagliato strada in questa avventura: devi proprio ricominciare da capo.

349

Con il tuo tradimento hai alterato in maniera decisiva il flusso psicostorico, annullando il lavoro di pre-

parazione di molti anni. L'esodo su Terminus non avverrà, la rivoluzione su Trantor scoppierà entro i prossimi dodici mesi, l'Impero verrà spazzato via da un'ondata di barbarie che si prolungherà per non meno di trentamila anni, giacché nessun seme di rinascita è stato posto al sicuro per abbreviare questo sfacelo.

Il tuo improvvido impulso ha distrutto il Progetto.

— Perché a volte — conclude mestamente Seldon — sotto le parvenze di una sconfitta si cela la piú grande delle vittorie e non importa di avere ragione oggi: l'importante è non aver torto domani.

La tua avventura termina qui, con la certezza di aver distrutto il piú grande disegno di dodicimila anni di storia galattica: se ricominci l'avventura, ti sarà veramente impossibile raggiungere un risultato piú nefasto.

350

Lewis Pirenne era occupatissimo alla sua scrivania, disposta nell'angolo piú luminoso della stanza. Il lavoro doveva essere coordinato, tutti gli sforzi organizzati, ogni filo doveva essere tessuto nella grande tela.

Erano trascorsi cinquant'anni, tanti ce n'erano voluti per stabilirsi e fare della Fondazione Enciclopedica Numero Uno un complesso efficiente. Mezzo secolo era appena bastato a radunare la materia grezza e a prepararla. Tutto questo era stato fatto. Entro cinque anni sarebbe uscito il primo volume del piú monumentale lavoro che la Galassia avesse mai realizzato. In seguito, avrebbero pubblicato un volume dopo l'altro, a intervalli regolari di dieci anni, con precisione cronometrica. E insieme a questi

Premette il pulsante che faceva aprire la porta e con la coda dell'occhio notò la massiccia figura di Salvor Hardin che varcava la soglia. (350)

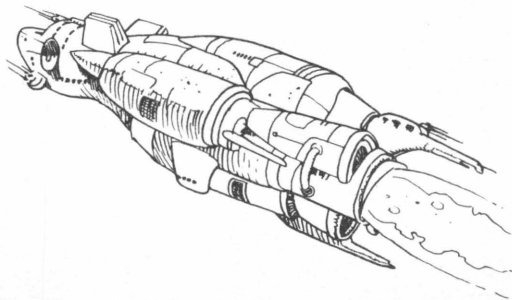
sarebbero stati editi i supplementi, gli articoli speciali sugli avvenimenti di interesse generale, fino...

Quando il citofono sul lato della scrivania fece sentire il suo ronzio irritante, Pirenne si voltò seccato. Si era quasi dimenticato dell'appuntamento. Premette il pulsante che faceva aprire la porta e con la coda dell'occhio notò la massiccia figura di Salvor Hardin che varcava la soglia.

Complimenti! Hai raggiunto l'unica conclusione di questo libro coerente in tutto e per tutto con i principi della psicostoria: puoi procedere alla autovalutazione del tuo risultato che è riportata nella tabella seguente.

TABELLA DI AUTOVALUTAZIONE FINALE

Controlla le lettere che hai segnato tra le *Annotazioni raccolte* sul *Diario di Gioco*, aggiungendo due punti per ogni vocale e togliendo un punto per ogni consonante: la valutazione finale sulla tua conoscenza del mondo della Fondazione e sulla tua comprensione del Progetto Seldon è espressa nella tabella che segue, la quale riporta anche il numero di Punti Seldon che hai guadagnato con la soluzione di questa prima avventura e che ti serviranno nella lettura dei successivi *Galactic Foundation Games*.

Punteggio	*Risultato*	*Punti Seldon*
+ 4	Ti chiami per caso Isaac Asimov?	2
+ 3	Potresti scrivere tu stesso di fantascienza	2
+ 2	La psicostoria per te non ha segreti	2
+ 1	Sei un appassionato di fantascienza	2
0	Hai ottima preparazione e ottimo fiuto	1
- 1	Hai raggiunto il traguardo con un buon percorso	1
- 2	Te la sei cavata abbastanza bene	1
- 3	Leggi di piú: sull'Impero Galattico sono stati scritti parecchi libri	1
- 4	Hai scarso intuito psicostorico	0
- 5	La tua conoscenza della Fondazione lascia a desiderare	0
- 6	Consolati con il fatto che sei arrivato in fondo!	0

1 *L'ESODO SU TERMINUS*
(vale 2 Punti Seldon)

2 *LA CONQUISTA DEI QUATTRO REGNI*
(vale 3 Punti Seldon)

3 *L'ASCESA DEI MERCANTI*
(vale 3 Punti Seldon)

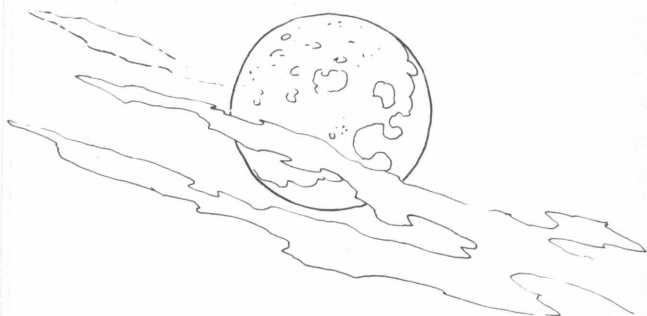
4 *LA REPUBBLICA DI KORELL*
(vale 2 Punti Seldon)

5 *IL LEONE DELLA XX FLOTTA*
(vale 2 Punti Seldon)

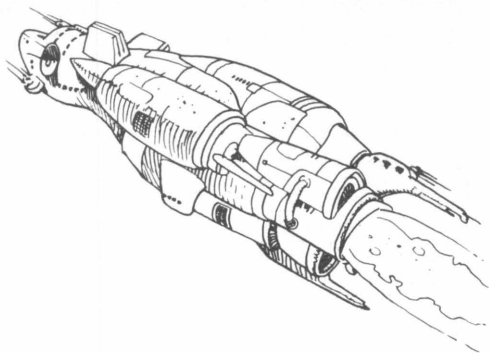
6* *LA SUCCESSIONE DI CLEON*
(vale 3 Punti Seldon)

7* *LA MINACCIA DEL MUTANTE*
(vale 2 Punti Seldon)

8* *LA SECONDA FONDAZIONE*
(vale 3 Punti Seldon)

* Disponibili da novembre '92

Soluzione

La soluzione dell'avventura con l'indicazione del percorso da seguire è contenuta qui dentro.

In nome dello Spirito Galattico, non aprire queste pagine finché non avrai trovato la TUA soluzione, altrimenti...

Soluzione

Come giungere alla fine di questa avventura con il massimo del punteggio previsto e cioè con +4? Esistono alcune varianti: bisogna comunque scegliere innanzitutto le doti iniziali con accuratezza, dando la preferenza a COMPETENZA, FORTUNA, FORZA, LEALTÀ e TALENTO e ripartire i punti iniziali a metà tra POTERE e SUCCESSO, lasciando a zero i punti di DENARO.

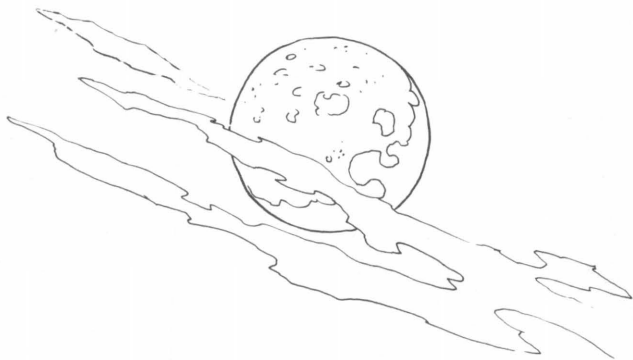
Dopo aver ascoltato il racconto del colloquio tra Hari Seldon e Gaal Dornick alla nota 1, discuti con Gaal (175, 106) e vieni convocato da Seldon alle note 285 e 18. Saggiamente accetti il ruolo che Seldon ti assegna nel Progetto (332) e collabori con Gaal alle note 228 e 180 fino a quando vieni mandato in missione su Anacreon (47). Parti da solo alle note 344 e 236, interessandoti durante il viaggio ai culti primitivi del pianeta (316, 60). Sbarcato su Anacreon (339) ti

muovi con gli occhi bene aperti alle note 295, 172 e 328. Ritorni su Terminus (58, 96) quando l'esodo da Trantor è già stato completato e la vita dei coloni incomincia a regolarizzarsi (274, 100).

Mentre le condizioni di Hari Seldon si aggravano (166, 124), il Maestro dà a te l'incarico di costruire la Volta del Tempo (71, 22, 91, 148). Dopo la scomparsa di Seldon (33) ti occupi di compiti organizzativi (195, 248) e prendi una decisa posizione contro l'insegnamento della psicostoria su Terminus (317, 294). Qualche tempo dopo ti capita di incontrare un giovane alle note 168, 130, 160 e 72. Istintivamente gli dai fiducia (29, 165, 244) e gli spiani la strada per una luminosa carriera (43, 74, 152): si tratta del giovane Salvor Hardin, futuro primo Sindaco di Terminus.

Accorri al capezzale di Gaal Dornick (75, 192, 234) e ti orienti a rispettare le sue ultime volontà per la prosecuzione del lavoro dell'*Enciclopedia* (262, 178, 293) creando il Consiglio dei Fiduciari del Comitato per l'Enciclopedia (110) che tu stesso installi al potere (136, 73). Appoggi poi l'istanza di un giovane studioso (105, 149, 280, 334, 197) per fondare l'Istituto di logica come embrione della futura Università di Terminus (233), nonostante la strenua opposizione degli Enciclopedisti (193, 89).

Con il passar degli anni ti trovi a dover fronteggiare il partito dei "mitici" (111, 347, 309) i quali approfittando di incidenti causati dalla tecnologia (251, 343), sollevano un'insurrezione su Terminus (107, 13, 40) e ti costringono a un delicato intervento di mediazione (87, 198, 216, 282).

Per mancanza di salute in vecchiaia (11), contrai una malattia sconosciuta (69) che riesci a debellare soltanto grazie alla tua tempra eccezionalmente robusta (116, 265). La tua lealtà alla causa del Progetto Seldon ti porta ai margini della vita pubblica e scegli di autoesiliarti su Orsha II (287, 329), dove hai modo di rimeditare su tutta la tua opera. L'ultima curiosità che ti rimane (115) consiste nel sapere se la Fondazione che hai ormai lasciato da tempo sta proseguendo sui binari tracciati dalla psicostoria (305); quando riesci a sincerarti di ciò puoi considerare conclusa con il massimo del successo la tua missione (350).

Uccideresti Hari Seldon con le tue mani? Stroncheresti la carriera di Salvor Hardin? Come organizzeresti il trasporto di centomila persone su un pianeta ai confini della Galassia?

Una buona dose di fiuto e una matita sono tutto ciò che ti serve per vivere un'avventura appassionante in cui il protagonista sei tu.

È un'avventura che vale due Punti Seldon.

ISBN 88-04-36094-1
9 788804 360940